la Repubblica

SETTIMANALE DI CULTURA ELETTRONICA

Computer VALLEY

Supplemento del quotidiano "la Repubblica" - Anno 2° n. 13 del 8 Gennaio 1998 - Sped. abb. post. art. 2 comma 20/b Legge 662/96

INTERNET

10 Rete lenta? Proviamo con il Push

12 DE MASI: "MASOCHISTA CHI LO RIFIUTA"

Telelavoro
Medicina antistress

8 PRIVACY

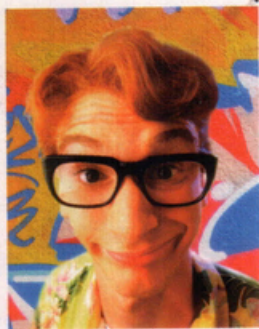
Cookies, gli "spioni" on line. Ecco come difendersi

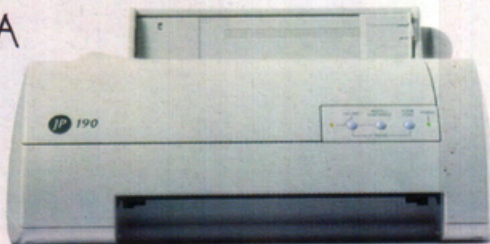
6 ECONOMIA

In arrivo l'euromoneta e il software finanziario entra in crisi

16 VIDEOGIOCHI

Fifa '98 col computer diventiamo grandi goleador

Questo sono io.

E questa è la mia nuova stampante ink-jet Olivetti JP190.

OLIVETTI JP190 STAMPA A COLORI SU CARTA E SU TANTISSIMI MATERIALI. E COSTA SOLO L.299.000*, SOFTWARE COMPRESO.

Con Olivetti JP190 non ho limiti. E con le Carte Speciali Olivetti stampo ciò che voglio, dove voglio. Facilmente, ad alta qualità e ad un prezzo conveniente. Vuoi farlo anche tu?

Numero Verde 167-365453

olivetti lexikon

*Prezzo di listino IVA esclusa. Testine b/n e colore incluse.

Computer Valley
Settimanale
di cultura elettronica

Supplemento de
la Repubblica

Direttore Responsabile
Ezio Mauro

Coordinamento editoriale
Ernesto Assante
in redazione
Claudio Gerino
(capo servizio)
Andrea Di Nicola

Prodotto
in collaborazione con
McGraw-Hill
A Division of the
McGraw-Hill Companies
McGraw-Hill
Libri Italia S.r.l.
Piazza Emilia, 5
20129 Milano
Tel.: 02/70160.1

Comitato Editoriale:
Giuseppe Andò
Ernesto Assante
Massimo Manieri
Gianni Mascolo
Italo Raimondi

Progetto Grafico:
Gianni Mascolo

GRUPPO EDITORIALE
L' ESPRESSO s.p.a.
Roma, Via Po 12
Divisione La Repubblica
Roma P.za Indipendenza, 11/b
tel.06/4982.1

Stampa:
ROTOEFFE s.r.l.
Via Variante di Cancelliera, 2
00040 Ariccia (Roma)

Supplemento gratuito
al numero odierno de
"la Repubblica".
Periodico settimanale
Registrazione
Tribunale di Roma
n. 528/97 del 30/09/97

Concessionaria
per la pubblicità:
A. Manzoni & C. S.p.A.
Via Nervesa, 21
20139 Milano
tel.: 02/57494333

Egregio Direttore,
leggo nel numero di Computer Valley allegato a "la Repubblica" del 20 novembre: "Dopo mesi di battaglia legale la casa editrice Zanichelli è riuscita a ottenere la chiusura delle pagine on-line del sito statunitense dell'Università dell'Utah.
Da tempo il web riportava testi scaricati dal CD-Rom della "Letteratura italiana Zanichelli".
Per la verità invece - come era logico attendersi da un Paese sempre attento alla tutela della proprietà intellettuale - è bastata una nostra e-mail per ottenere nel giro di un'ora la cancellazione delle pagine abusive;
il responsabile del sito era stato tenuto all'oscuro dell'illegittima iniziativa di un italianista dell'Università.
Lorenzo Enriques Responsabile delle Redazioni lessicografiche Zanichelli

Newsgroup è bello

Spettabile redazione di CV, complimenti !
La vostra rubrica della posta sta assumendo sempre più l'aspetto di un vero e proprio Newsgroup ;-)
A tale proposito vorrei aggiungere la mia alle lettere di Andrea Selleri, Almerico Gargiulo e Gaetano Vinci riguardo i "vecchi" Pc. Che ci manchino veramente? Ricordo di aver "lavorato" (giocato) su un Commodore64 alla "massima potenza". Infatti con un amico (che possiede ancora tutto) eravamo riusciti ad aggiungere addirittura un lettore floppy 3,5" da 740K, un mouse, una memoria di 512K e un "sistema operativo" chiamato Geos di tutto rispetto. Figuratevi che ancora non riusciamo a spiegarci come facesse l'intero codice del SO ad entrare nei soli primi 2K di memoria. È come se oggi Windows95 entrasse nel primo segmento di memoria da 64K (impossibile!). Ed eccomi alla domanda. Come mai allora ci si poteva riuscire e oggi con la smisurata potenza dei nostri PC (abbiamo sotto mano dei mostri...forse non ce ne rendiamo conto!) non si spreme a pieno il linguaggio macchina? Non credete che avremmo programmi più leggeri e una velocità insuperabile? Comunque il Geos ancora vive. All'indirizzo **www.geoworks.com** troverete gratuitamente la versione 1.0 del SO per PC. Ha cambiato aspetto e grafica, ma è degno discendente della versione Commodore. *E. M. Giuga*

LA LETTERA DELLA SETTIMANA

Come è vero che per mezzo delle recenti tecnologie l'aggiornamento culturale, in particolare quello di tipo scientifico, è più agevole e completo! L'informazione è più immediata ma non per questo snobbiamo libri e giornali proprio perché il supporto cartaceo permette una personale elaborazione delle informazioni. Anche nel mondo dei bimbi penso che i giochi interattivi siano importanti, ma non sono tutto: il bisogno del bambino di toccare il suo gioco e anche di maltrattarlo è vivo e non morirà mai.
Un esempio per tutti ci può venire proprio dalla console interattiva di cui si parla nell'articolo dedicato all'elettronica per i più piccoli del n. 9 di CV. Esistono personal computer molto amichevoli: io posseggo un Macintosh powerPC e i miei figli, anche quelli più piccoli (2 e 3 anni) sono riusciti a utilizzarlo per i loro giochi, muovendo il mouse. La console pubblicizzata non è tanto importante perché semplifica qualcosa di già molto facile da usare ma perché dà spazio alla sensazione propriocettiva unica assente in questi giochi interattivi. Per questo penso che anche in un futuro prossimo il bambino oltre che giocare con il computer resterà sempre affascinato da un plastico con rotaie e trenino o anche irreali velieri di pirati, castelli incantati e via discorrendo.
G.S.

Spett.le Redazione,
ho letto con amarezza le lettere del sig. Pomara e del sig. Gargiulo sul n.9 di CV.
Essendo uno studente di Ing. Informatica e appassionato di programmazione, anche videoludica, mi sono sentito chiamare in causa.
Dunque, non è vero che i programmatori ignorino gli utenti: questi anzi sono la loro prima preoccupazione.
E a me sembra che lo sforzo di semplificazione avviato da Microsoft per i prodotti Home/Office sia notevole.
Purtroppo, la semplificazione comporta altri problemi. Il paradiso dei programmatori è oggi rappresentato dall'isola Unix/Linux. Lì i programmi sono potenti e affidabili, ma anche molto carenti dal punto di vista dell'utente finale. Tuttavia i risultati prodotti sono gli stessi, se non addirittura migliori, visto che ci si concentra più su questi ultimi, anziché semplificare la vita all'utente. *Paris Cristiano*
cparis@macronet.it

Le connessioni a Computer Valley

Computer Valley redazione periodici McGraw-Hill
c/o Art via Porrettana 111, 40135 Bologna
tel. 051/6153004 fax. 051/6153567
www.computervalley.com
e-mail: posta@computervalley.com
Per i numeri arretrati tel. 06/49822879

Favole multimediali in concorso

Fiabe virtuali per la trentunesima edizione del premio internazionale intitolato allo scrittore danese Hans Christian Andersen promosso dal Comune di Sestri Levante in collaborazione con il Comune di Rapallo dal 23 al 31 maggio. "Viaggia in rete" è il tema prescelto quest'anno per sfidare i giovani autori in una prova di fantasia, creatività e utilizzo delle nuove tecnologie. Le fiabe dovranno pervenire entro il 15 febbraio prossimo alle giurie selezionatrici, per la prima volta anche via Internet, all'indirizzo **www.andersen.flashnet.it**.

Aboliti anche i confini linguistici: le lingue ammesse oltre a quella italiana sono il francese, l'inglese, il tedesco e lo spagnolo. In palio per i vincitori, computer multimediali e premi in denaro. Collegata al Premio è in allestimento la campagna sociale, intitolata "rispettiamo il nostro futuro" per sensibilizzare la società al rispetto dei ragazzi e dei loro sogni.

Italia meravigliosa in rete

Dieci siti italiani entrano nella prestigiosa lista dell'Unesco sulle testimonianze irrinunciabili per la cultura dell'umanità (**www.unesco.org/whc/heritage**). In testa alle new entry di quest'anno c'è l'area archeologica di Pompei, dopo la legge approvata dal Parlamento italiano per il recupero e la valorizzazione della città sepolta. Il riconoscimento dell'Unesco va anche ad altri siti campani, Ercolano, Torre Annunziata, la Costiera Amalfitana, il Palazzo Reale ed il Parco di Caserta, l'Acquedotto vanvitelliano ed il complesso di San Leucio. In Emilia Romagna è stata prescelta Modena con la sua Cattedrale, la Torre Civica e Piazza Grande. In Liguria, Portovenere, le Cinque Terre, Palmaria, Tino e Tinetto. Entrano nel patrimonio dell'umanità le residenze della dinastia sabauda in Piemonte. Tutti i siti offrono schede illustrative, materiale fotografico e le mappe degli scavi archeologici.

Bosnia on-line

A Sarajevo nasce il primo provider Internet destinato a entrare nelle case dei cittadini e a consolidare il ponte di solidarietà e di comunicazione fra la città bosniaca e il resto del mondo. L'azienda postale di Stato ha infatti annunciato di avere sottoscritto un contratto con la UUNet con un costo superiore ad un milione di dollari. Le capacità iniziali del provider BiHinet saranno limitate ad accogliere inizialmente non oltre duemila utenti, ma le richieste superano già di gran lunga la possibilità di collegamento alla rete. I costi dell'abbonamento stabiliti si aggireranno intorno ai nove dollari e sulle spese della bolletta telefonica verrà calcolata una quota aggiuntiva per ogni ora di navigazione.

Un premio alla cultura italiana

L'Italia segna un punto di qualità nell'Europa in rete. Il sito Internet del Teatro lirico sperimentale di Spoleto **www.caribusiness.it/lirico** ha ottenuto il riconoscimento del "Best of Europe Award" di Europeonline, uno dei maggiori siti culturali europei. L'URL del Teatro verrà inserito nell'Internet Gateway di Europe on line nella sezione Arte e Cultura dell'Italia. Nelle motivazioni del premio sono stati indicati una serie di criteri che hanno condotto alla selezione del sito, in particolare l'interfaccia conviviale, la navigazione e l'aggiornamento. Un altro riconoscimento internazionale per il nostro paese è arrivato dalla giuria del Premio "Mobius" di Saint Germain des Pres. Fra gli otto vincitori nella sessione Educazione è stato prescelto il Cd-Rom "Disc" il dizionario del Terzo millennio, di Vittorio Coletti e Francesco Sabatini.

Metti il computer nella biro

La tecnologia più avanzata sulla punta di una penna. Il Grand Prize della Conferenza europea è stato assegnato ad un sistema informatico in miniatura, utilizzabile nel commercio elettronico. In pratica questo minicomputer realizzato dall'azienda olandese LCI (**www.lcigroup.com**) permette di verificare la validità della firma necessaria per condurre transazioni on line, grazie ad un sofisticato software che è in grado di accertare l'autenticità della sottoscrizione al contratto. Il riconoscimento della Conferenza europea è andato anche alla azienda israeliana Applice Spectral Imaging che ha sviluppato uno strumento tecnologico che può aiutare la ricerca scientifica nel campo dei tumori e in particolare nell'individuazione delle deformazioni genetiche nei cromosomi.

Nuove tecnologie in fiera

Dall'11 al 15 febbraio alla Fiera del Mediterraneo di Palermo si svolge la Rassegna dedicata alle novità nel settore dell'informatica, della telematica e dell'Office automation per quanto riguarda i paesi del Mediterraneo. Il programma della manifestazione ospiterà l'edizione del Tecnoshow'98, la mostra delle tecnologie del foto video hi-fi. Per informazioni **www.infofiera.neomedia.it**.

Banche e istituti finanziari dovranno spendere 100 miliardi di dollari per adattare i computer alla nuova valuta

Euro moneta

E il software va in crisi

di NAZARIO RENZONI

L'Euro, la moneta del nostro futuro, non significherà solo che dovremo, noi e i nostri concittadini europei, cambiare abitudini quando andremo a fare la spesa dimenticando la lira, il marco o il franco, sarà un vero e proprio incubo per le istituzioni finanziarie o le banche, e un po' tutti coloro che di monete ne smistano in grande quantità. Uno dei maggiori problemi causati dall'introduzione della nuova valuta è la necessità di modificare un gran numero di programmi per computer. Gli enti finanziari e i grandi gruppi privati dispongono infatti di complessi, costosi, ma vecchi sistemi software: milioni e milioni di istruzioni e data base programmati per "ragionare" e fare calcoli in base alle varie divise nazionali e dunque inadeguati alla nuova valuta. Considerando che al problema dell'aggiornamento dei programmi causato dall'Euro si sovrappone quello dell'aggiustamento delle date alla fine del millennio, i conti son presto fatti: si stima che oltre il 5% di tutto il software di gestione finanziaria dovrà essere modificato.

«Spesso», dice Maria Ferrarini, consulente informatica che collabora con istituti bancari, «mi trovo a dover lavorare su programmi Cobol vecchi anche di alcuni decenni. E' facile prevedere che molte banche di piccole dimensioni, avranno non pochi problemi nella conversione dei dati nella nuova valuta, problemi aggravati dalla richiesta dell'Ue di utilizzare formati numerici con almeno sei cifre decimali.

Ma soprattutto è difficile se non impossibile stimare il tempo necessario alla soluzione di questi problemi anche perché nessuno ha una specifica competenza nel settore». Nell'impossibilità di sostituire ex-novo, in meno di due anni, tutto il software e gli archivi esistenti, occorrerà quindi esaminare e modificare un'enorme quantità di dati ed istruzioni. Per svolgere questo lavoro titanico sono disponibili dei particolari software, i così detti scanner di codice, che possono analizzare programmi e archivi alla ricerca dei dati relativi alle valute. Ma una completa automatizzazione è impossibile da realizzare poiché la modifica dei dati è sottoposta a condizioni molto variabili. In alcuni casi, come per i prezzi di beni e servizi, è infatti sufficiente convertire in Euro i dati attualmente in vigore mentre in altri casi è necessaria una loro duplicazione nella vecchia e nella nuova valuta. Esistono inoltre situazioni, come negli archivi fiscali e nei catasti, in cui è necessario mantenere i dati nella precedente valuta nazionale. Per quanto si cerchi di automatizzare la modifica del software resta quindi indispensabile un'analisi manuale dei dati e un periodo di collaudo dei programmi modificati. E questo comporta un lavoro di giorni e giorni con le conseguenti spe-

MA I PROGRAMMI VANNO AGGIORNATI PRIMA

NEL 2002 L'ADDIO ALLA LIRA

Queste le tappe di avvicinamento all'Euro previste dalla Comunità Europea.

1° GENNAIO 1999
31 DICEMBRE 2001

L'Euro diventa la principale valuta dei paesi della Ue con dei tassi di cambio fissi rispetto alle vechie valute.

Saranno in Euro le emissioni di titoli pubblici e tutte le principali transazioni finanziarie nazionali e internazionali.

Nonostante siano ancora circolanti banconote e monete nelle valute nazionali, i prezzi di prodotti e servizi potranno già essere espressi in Euro.

Sui computer di banche e uffici pubblici dovranno essere pienamente funzionanti i programmi di conversione fra l'Euro e le valute nazionali.

1° GENNAIO 2002
30 GIUGNO 2002

Entrano in circolazione monete e banconote in Euro mentre le vecchie valute vengono ritirate dalla circolazione.

Viene ormai espresso esclusivamente nella moneta unica l'ammontare di stipendi e pensioni, di operazioni bancarie e rapporti con l'amministrazione pubblica mentre sono automaticamente convertiti in Euro conti correnti, mutui e premi assicurativi.

I software di bancomat, pompe di benzina self-service, biglietterie ed altri distributori automatici dovrà essere modi-

Un Sito Per Saperne Di Più

Formano ormai una biobliografia sterminata e sempre più amplia libri e articoli che trattano delle problematiche economiche e politiche connesse con l'introduzione della moneta unica europea. Ci limitiamo quindi a segnalare soltanto alcuni documenti di tipo informatico dedicati all'euro. Al sito della Commissione europea http://europa.eu.int/euro/ sono particolarmente ricche e frequentemente aggiornate, anche su argomenti relativi ai sistemi informativi, le pagine del Programma di informazione per il cittadino europeo. Va detto però che, come al solito, la maggior parte dei testi, soprattutto quelli più recenti, non sono disponibili in italiano ma solo in inglese, francese e tedesco. Molto interessante è anche l'ipertesto multimediale Dischetto per l'Europa 1997 - Speciale Euro realizzato dal Parlamento europeo e dal Comitato Euro del ministero del Tesoro del governo italiano. Distribuito gratuitamente dal ministero, il dischetto ha come obiettivo principale quello di far conoscere meglio l'Unione europea e la sua moneta unica. Per la grafica accattivante e la semplicità di esposizione può rappresentare un ottimo supporto didattico nelle scuole medie e superiori. Inoltre nell'ipertesto sono fornite le immagini di quelle che saranno le vere monete (pezzi da 1, 2 5, 10, 20 e 50 centesimi e da 1 e 2 Euro) e banconote (tagli da 5, 10, 20, 50, 100 e 200 Euro) europee.

se. Il Wall Street Journal ha stimato in 100 miliardi di dollari (1.700 milioni di miliardi di lire) la spesa che le banche di tutto il mondo dovranno affrontare per aggiornare i sistemi informativi, mentre, per le multinazionali, i costi si aggireranno attorno ai 100 milioni di dollari.
Eppure, nonostante l'avvicinarsi della scadenza per l'introduzione dell'Euro, sono pochissime le compagnie che stanno affrontando il problema. I programmi di adeguamento sono arretrati: oltre il 75% dei grandi gruppi finanziari e industriali hanno dei sistemi informativi del tutto inadeguati alle esigenze che si verranno a creare con l'introduzione definitiva dell'Euro. Ancora più preoccupante la situazione delle banche e delle amministrazioni pubbliche. Nonostante siano le istituzioni più interessate dalle conseguenze della variazione di valuta, oltre la metà di loro non ha ancora stabilito una qualsiasi strategia per affrontare il problema.
A loro parziale giustificazione va detto che il mancato intervento è dovuto all'incertezza politica sui paesi che faranno effettivamente parte del gruppo che darà vita all'Euro.
Questa attesa potrebbe tuttavia rivelarsi fatale per molte compagnie soprattutto di medie e piccole dimensioni. A Bruxelles la Federazione degli esperti contabili europei ha pubblicato un documento prodotto in collaborazione con la Commissione europea. Nel documento si raccomanda alle aziende e alle società di pianificare in anticipo il passaggio all'Euro e di studiare al più presto i necessari aggiornamenti al loro sistema informativo. «Affrontare il problema all'ultimo minuto è rischioso. Si potrebbe non avere il tempo sufficiente, senza contare che i costi delle consulenze e dei supporti tecnici per apportare le necessarie correzioni potrebbero alzarsi considerevolmente. Senza pensare poi che si dovranno affrontare concorrenti che hanno risolto il problema per tempo».

ficato così da poter accettare e distribuire le banconote della moneta comune europea.
ENTRO IL 1° LUGLIO 2002
Le vecchie valute nazionali cessano di avere corso legale e potranno essere convertite in Euromoneta soltanto alle banche centrali.

Cookies

Come difenderci dalle spie in rete

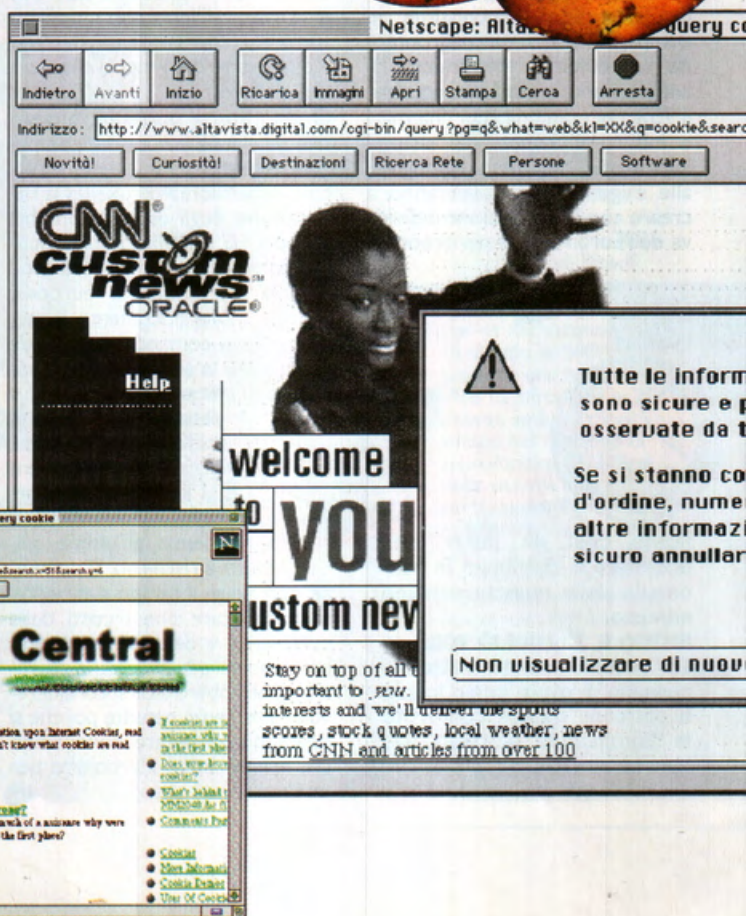
di SANDRO CACCIOLA

Molti siti a cui ci colleghiamo su Internet registrano informazioni su di noi e sul nostro computer. C'è il rischio che attraverso questi sistemi qualcuno possa carpire dati personali riservati o modificare quelli memorizzati

Che la grande autostrada informatica nascondesse insidie e pericoli è cosa nota, ma che si arrivasse anche a "carpire" informazioni dai nostri Pc è davvero troppo!
In pochi conoscono, ad esempio, il termine "cookie", che tradotto alla lettera significa "biscotto" ma che di commestibile non ha proprio nulla. Il termine, infatti, serve ad identificare un'informazione inviata da un server Internet ad un qualsiasi navigatore a lui collegato e che viene memorizzata nel computer ricevente per poi essere restituita al server alla successiva connessione. Una sorta di "traghetto" per scambiare informazioni tra i due punti collegati. I cookies vennero introdotti alla fine del 1995 in occasione dell'uscita di Netscape 2 con lo scopo di non interrompere il contatto di informazioni tra browser e server tra una sessione e l'altra. In pratica servono al gestore del servizio per ottenere informazioni sugli utenti che visitano il proprio sito. Ed è proprio questa l'importanza (e la pericolosità) dello strumento che consente di registrare ogni tipo di dati relativi al navigatore ed utilizzarla nei collegamenti successivi.
Grazie a questa tecnologia il provider può disegnare una particolareggiata mappa contenente le scelte effettuate nel corso della nostra navigazione rilevando i siti più frequentati. Se manipolati per registrare indebitamente informazioni personali sui visitatori, i cookies innescano un processo che va ad interessare la nostra privacy dando adito ad interpretazioni controverse. Se a questo, poi, aggiungiamo che i "cookie" non sono identificabili da parte dell'utente (a meno che non possieda uno speciale programma che funge da filtro), la situazione diventa ancora più confusa.
Ma non lasciamoci prendere dal panico. Sì, qualcuno ci sta spiando, ma il rimedio non va certo ricercato in un rifiuto del collegamento in rete: quello che dobbiamo invece acquisire è la consapevolezza dei rischi che si corrono e, di conseguenza, mettersi ai ripari. Le principali categorie di minacce alla sicurezza possono essere riassunte in: accesso non autorizzato ai dati; accesso senza permesso ai sistemi di posta elettronica, ai dati registrati sul nostro hard-disk ed ai programmi memorizzati, l'alterazione dei messaggi in transito come quelli di posta elettronica.
I "cookie" sono però solo uno dei pericoli presenti sulla grande autostrada informatica. Nel corso di una trasmissione della televisione tedesca, il "Chaos Computer Club", un'organizzazione internazionale che combatte le barriere che impediscono l'accesso ai dati in rete, è stata effettuata una dimostrazione dove un mini-programma della Microsoft, "ActiveX", all'insaputa dell'utente, una volta caricato sulla sua macchina riusciva ad individuare un software finanziario installato e lo modificava per fargli trasferire fondi dal conto del proprietario ad un altro conto.

IL GARANTE DELLA PRIVACY AL LAVORO

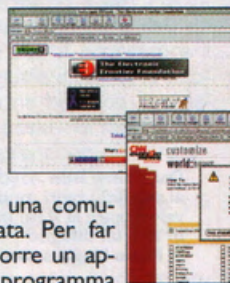
DATI RISERVATI PER LEGGE

La legge sui crimini informatici, la 547/93, definisce molto bene il concetto di "violazione informatica" e punisce chi la infrange con la reclusione fino a 3 anni. Ma il campo è talmente vasto che proprio su questo sta lavorando l'ufficio del garante della privacy. Entro i primi mesi del '98, l'ufficio del Garante scriverà la bozza di decreto sulla riservatezza telematica. Claudio Manganelli, uno dei quattro componenti dell'ufficio del Garante, ha spiegato che lo scopo della nuova normativa sarà quello di garantire il rispetto della privacy nelle reti aperte con l'autodifesa degli utenti, lo sviluppo di nuove tecnologie che consentano alti livelli di sicurezza, con precise norme di disciplina concordate con i providers. Ma sui "cookies"

non ci saranno novità. «Attualmente», dice Manganelli, «non configurano alcun illecito in quanto non è dimostrato che riescano a conoscere la vera identità dei navigatori. Credo che la miglior cosa da fare sia quella di sensibilizzare gli utenti in modo che essi possano trarre il massimo dalla rete evitando inutili pericoli».

In basso, alcune schermate di Internet contenenti l'avviso che si sta ricevendo un "cookies"

Ma che cosa è "ActiveX" e cosa può realmente fare? Lo abbiamo chiesto a Giovanni Zoffoli, productor manager strumenti di sviluppo Microsoft. "ActiveX - ci ha detto - è un "oggetto", una sorta di piattaforma per applicazioni distribuite su Internet ed Intranet, che viene scaricato dalla rete assieme ad altre informazioni e che, potenzialmente, può compiere qualsiasi azione per cui è stato programmato, come, esempio limite, formattare un hard-disk".
Ci sono tecnologie che vengono in aiuto per proteggere i nostri dati: ad esempio il linguaggio Java esegue l'applicazione scaricata contenente ActiveX dentro uno spazio protetto dal resto della macchina; in questo caso il sistema non può subire alcun danno.
"L'oggetto ActiveX - continua Zoffoli - complementa, invece, questo tipo di soluzione permettendo di lavorare con l'intero ambiente e quindi di avere accesso a tutta la macchina; proprio questo può divenire pericoloso con conseguenze anche gravi". Microsoft, che non ha certo interesse a creare panico nella rete, attesta comunque che le sue applicazioni ed i suoi strumenti di sviluppo in rete non contengono codici pericolosi e possono essere scaricati tranquillamente.
Ma esiste anche un metodo molto semplice per "filtrare" quello che proviene da Internet: all'interno di Explorer, nel menù "opzioni" si possono settare tre possibilità di sicurezza; "nessuno", "medio" e "alto". Nel primo caso tutto quello che viene scaricato viene messo in esecuzione sulla maccchina; nel secondo il materiale ricevuto viene recepito ma non mandato in esecuzione. Infine con la terza opzione nulla viene installato.
Non meno pericolose sono le intercettazioni di informazioni che viaggiano su Internet. I blocchi di dati inviati da un Pc all'altro possono facilmente essere "spiati" come accade per una comune telefonata. Per far questo occorre un apposito programma chiamato "sniffer". L'esempio più classico è quello di un acquisto tramite Internet con carta di credito: sul monitor dell'intercettatore appariranno i dati personali dell'acquirente con il numero della carta di credito. Per ovviare a questo ci si avvale di software che permette di crittografare i propri dati Quindi prima di acquistare "on line" è bene sincerarsi che si adoperino sistemi evoluti.

La sicurezza nei mille siti di Internet

Ci sono diversi siti che si occupano di problemi legati alla sicurezza. Ne segnaliamo alcuni, tutti in italiano. Virus Link (http://www.symbolic.parma.it/symbolic/viruslinks.html) è l'Url nel quale si possono trovare risposte a domande più ricorrenti in fatto di sicurezza. Novanet http://quasar.novanet/software/index.html è invece un sito dove è possibile reperire software per utenti Novanet con utility, plug-in e programmi. All' indirizzo http://www.privacy.it vengono riportate una serie di notizie riguardanti la privacy in rete ed altro materiale per approfondire l'argomento. Il sito http://members.tripod.com/freehit/privacy.html propone esempi sul funzionamento dei programmi che catturano i dati e vi si trovano consigli su come navigare anonimamente. Infine in http://www.galactica.it/fgava impariamo a capire la Rete e come muoversi in essa con più sicurezza. Sull'argomento ci sono anche due libri: «ActiveX e Ole», Mondadori Informatica, di Chappell e «Sicurezza in Internet e sulle reti» di Anuja pubblicato da Mc Graw.

Una nuova insidia, il "doubleclick

C'è un'altra insidia, sulla Rete, che riguarda i Cookies. Ed è ancora più subdola del semplice "biscottino" che registra, quando ci colleghiamo, i nostri dati. Ed è il "doubleclick.net". In realtà si tratta di un ulteriore indirizzo web che consente alle aziende abbonate di fare pubblicità mirata verso i "navigatori". Come funziona? Non c'é alcun bisogno di collegarsi al sito in questione, ovviamente, per essere "catalogati" nel loro database. Il meccanismo, apparentemente complesso, è in realtà semplicissimo, quanto al limite della legalità (almeno per la legge italiana). Ogni volta che ci connettiamo ad un sito di nostro interesse che, però, a nostra insaputa, ha un abbonamento con "doubleclick.net", riceviamo un "cookie" che registra i nostri dati personali sul server della "doppio click". In breve tempo, su quel server si depositano una mole impressionante di dati che ci riguardano (dove ci colleghiamo, per quanto tempo, che pagine visitiamo più di frequente, cosa "chiediamo" ai siti contattati), dati utilizzabili, in tempo reale, per far arrivare pubblicità "mirata". Un sistema al limite della legge. In Italia, ad esempio, la normativa sulla privacy e sulla tutela dei dati personali vieta la raccolta di informazioni riguardanti le preferenze dei soggetti interessati senza che questi ne siano debitamente informati. Ma la legislazione italiana, ovviamente, non si può applicare ai siti dislocati in altre nazioni extraeuropee e quindi.... Sono proprio queste aziende, del resto, che si stanno battendo strenuamente contro una modifica degli standard dei cookie al fine di renderli più "garanti" della privacy personale.

InternetP

Il web aggiornato in tempo reale

La rete è bella. Ma , nonostante tutto, i collegamenti restano lenti. Ecco le alternative interessanti, tra Isdn e browser off line

di SANDRO CACCIOLA

DirecPC

Quante volte, collegati ad Internet, abbiamo perso la pazienza davanti ad una pagina che non ne vuol sapere di arrivare e la fatidica clessidra che sembra essersi bloccata? In effetti la velocità con cui i dati viaggiano sull'autostrada informatica sembra essere più da "mulattiera". Il motivo va ricercato nel fatto che di giorno in giorno aumentano le richieste di connessione e le linee telefoniche «normali» non sono adeguate.
Bene, detto questo arriviamo al nocciolo: per ovviare a questi poco simpatici inconvenienti sono stati realizzati alcuni software che si occupano di "snellire" le operazioni. Questi possono essere classificati in due gruppi ben distinti: i "push" e quelli "off-line". I primi agiscono andando a cercare una serie di informazioni la cui selezione viene effettuata dall'utente settando una serie di parametri che restringono il più possibile il loro campo di intervento. Ad esempio se noi chiediamo al programma di inviarci tutte le informazioni riguardanti un fatto di cronaca accaduto nella città X nel giorno Y, essi provvvederanno ad inviarci a video tutto il materiale recuperato che soddisfa le nostre preferenze. Il limite sta nel fatto che questi non ci mettono al riparo da un possibile rallentamento del sistema per cui, comunque, la nostra navigazione sarà sì ridotta al minimo, ma pur sempre soggetta alla possibilità di blocco dei flussi.
I browser "off-line", invece, si comportano in maniera totalmente differente in quanto provvedono a scaricare sul nostro Pc un intero sito, o parte di esso, e lo possono fare in qualsiasi ora senza la nostra supervisione. Il programma controllerà il sito da noi selezionato verificando, ad esempio, se è stato aggiornato dall'ultima volta che l'abbiamo visitato e trasferirà sul nostro hard disk i nuovi contenuti.
A questo punto, sconnessi da Internet, potremo sederci alla scrivania e con tutta calma controllare il materiale ricevuto, sia esso testo, immagini, filmati o suoni. Da parte nostra, l'unica accortezza sarà quella di controllare periodicamente lo spazio nel disco in quanto è facile saturare i nostri megabyte.
I browser off-line sono prodotti da diverse software-house e si comportano sia come veri e propri programmi, oppure come plug-in da inserire all'interno del nostro browser abituale. In questo caso è bene avere anche le ultime versioni dei browser stessi. Lotus, ad esempio, ha il suo "off-line" reperibile all'indirizzo www.lotus.com/ weblicator.nsf. La Travelling Software (www.travelingsoftware.com) propone, invece, "WebEx", un plug-in che si installa all'interno del nostro browser di navigazione. "TelePort Pro 1.24". Lo trovate sul sito: www5.znet.com/ zdwebcat/content/records/00332.html.
DataViz (www.dataviz.com), propone "Web Buddy" che fa della sua semplicità di utilizzo un cavallo di battaglia. e salva le pagine con un formato leggibile da un word processor.
Una soluzione "on line" per aumentare invece la velocità di connessione è data dalle linee Isdn (Integrated Services Digital Network), i collegamenti telefonici Telecom basati su protocollo di trasmissione digitale che raggiungono la rispettabile velocità di 64Kbit al secondo (sarà posasibile trasferire, ad esempio, un file da 1Mbyte in circa 2 minuti di tempo). E' vero, però, che con una linea digitale le prestazioni in rete aumentano, ma solo verso chi, a sua volta, é collegato ad una rete Isdn.
Ci spieghiamo meglio. Per l'accesso diretto al nostro provider cittadino i dati arriveranno ad una velocità realmente maggiore ed i vantaggi saranno ben visibili. Ma quando il sito da noi richiesto si trova al di fuori del server locale, la velocità di trasmissione dipenderà in questo caso dal modo in cui i nodi che dovrete attraversare sono collegati tra loro; basterà che uno solo di que-

Dalle linee Isdn ai satelliti i tanti modi per velocizzare la Rete Internet. In alto un disegno di Fabio Magnasciutti

Netscape: Web Buddy Home
DATAVIZ Products
WEB BUDDY
Welcome to the Web Buddy Home!

sti non possieda collegamenti digitali per far crollare di colpo la velocità.
Tuttavia la linea Isdn può portare altri vantaggi: la possibilità di avere due numeri telefonici indipendenti che possono essere utilizzati contemporaneamente; il "superfax" che consente di utilizzare trasmissioni ad alta velocità (G4 in gergo) con un risparmio dei costi attorno all'80 per cento. Costa 200.000 lire per l'attivazione e 64.000 lire di canone bimestrale a cui ne vanno aggiunte altre 16.000 per l'affitto della borchia Isdn. Totale spesa mensile 40.000 lire.
Ovviamente per accedere alla trasmissione Isdn occorrerà anche avere un apposito modem oppure una scheda dedicata il cui costo varia dalle 400 mila lire ad oltre un milione e mezzo. Inoltre, molti abbonamenti ai provider Internet prevedono un sovrapprezzo per l'utilizzo delle linee Isdn.

"DIRECPC TURBO" : NAVIGARE A 400 MILA BYTE AL SECONDO

IL SATELLITE PER VELOCIZZARE LA RETE

di PAOLO GUCCINI

Già dal 1996 gli esperti hanno cominciato a parlare della concreta possibilità di un collasso di Internet a causa del continuo aumentare dei siti e degli utenti connessi. E ultimamente si è pensato al satellite per risolvere il problema ed evitare il naufragio. La Rete, infatti, ha avuto uno sviluppo tumultuoso e questo ha creato alcuni problemi, fra cui quello della velocità di connessione. Ed effettivamente la situazione è percepibile da tutti i naviganti : la rete è lenta. Inizialmente concepita per trasmettere un quantitativo di informazioni decisamente inferiore a quello che deve oggi gestire, Internet è passata dall'essere una struttura riservata ai soli organi militari ed universitari, e dunque relativamente elitaria, ad un sistema che connette ora milioni di siti e utenti disseminati nei posti più diversi del nostro pianeta e le pagine web sono sempre più grafiche, fatto questo che comporta un sostanziale aumento dei dati da inviare ed un conseguente rallentamento dell'intero sistema.
Cosa fare quindi? Le aziende di telecomunicazione si sono messe già da tempo al lavoro per trovare soluzioni: considerando che la parte nettamente più consistente del traffico di rete generato durante la navigazione dei net surfer è costituito dalla ricezione dei file e delle pagine web, svariate ricerche si sono concentrate per migliorare le prestazioni in tal senso. Una delle nuove proposte, tanto affascinante quanto concreta, consiste nell'utilizzo combinato delle normali linee telefoniche e delle tecnologie satellitari.
L'utente, una volta che si sia connesso ad Internet mediante un modem ed un telefono, riceverà tutti i dati tramite il satellite, mentre il collegamento telefonico verrà utilizzato per le informazioni in uscita quali le richieste di accesso alle varie pagine web, le richieste di scaricare la posta elettronica o i file.
Questo sistema consentirebbe ai navigatori di utilizzare anche modem con velocità medio basse quali i 14.400 senza subire penalizzazioni nei tempi di risposta, proprio in funzione del fatto che quando si chiede al sito di mandarci una pagina, il nostro computer non fa altro che inviargli tale richiesta tramite un brevissimo messaggio che viene trasmesso in tempi pari ad una frazione di secondo, mentre la risposta arriverebbe mediante il satellite sfruttandone la maggior velocità .
"DirecPC Turbo Internet" è il nome assegnato a questo nuovo sistema il quale non è solo un'idea sperimentale, bensì è una realtà vera e propria già utilizzata e disponibile anche in Italia benché molto limitatamente.
Varie società del settore hanno iniziato la commercializzazione di questo prodotto il quale, come ogni novità elettronica, è ancora venduto a cifre considerevoli : il kit satellitare supera abbondantemente il milione di lire al quale vanno spesso sommati i costi di spedizione e di installazione nonché l'importo dell'apposito abbonamento ad un provider che fornisca un servizio di questo tipo.
Attualmente la scheda ed il software di connessione sono disponibili solo per l'ambiente Windows 3.1 e 95, ma entro pochissimo tempo dovrebbero essere reperibili anche le versioni per Windows NT, Unix e Macintosh mentre per la versione per computer portatili si dovrà attendere ancora qualche tempo.
Ma l'aspetto più importante è la velocità superiore che si può ottenere con questo genere di connessione. Si arriva a 400.000 byte al secondo, ovvero è possibile scaricare dalla rete anche archivi di grandi dimensioni nel giro di pochissimi minuti ed il caricamento delle pagine sul video avviene con immediatezza. La velocità è quindi superiore anche alle linee ISDN anche se "solo" del triplo.
E la privacy? Teoricamente, la trasmissione inviata dal satellite è captabile da chiunque disponga di una parabola ed il relativo software e, conseguentemente, sarebbe almeno in teoria possibile visualizzare quali siti un utente stia visitando o addirittura copiare i files che egli stia ricevendo. Ma la realtà, per fortuna, è diversa e questo non può accadere in quanto tutte le informazioni viaggiano in forma crittografata con il sistema DES il quale è considerato uno dei più sicuri ed impenetrabili. Sarà poi il software di telecomunicazione a decrittare i dati e renderli utilizzabili in tempo reale.
Insomma "DirecPC Turbo Internet" si pone come un'interessante alternativa a tutti coloro che navigano frequentemente oppure che utilizzano la rete per ricevere consistenti quantitativi di dati, a patto di poter affrontare l'investimento necessario e che si trovi un provider in grado di fornire tale servizio. Soddisfatte queste due condizioni i vantaggi sono facilmente intuibili.
Per quanto riguarda l'acquisto, se non trovate informazioni presso il vostro provider o il vostro negozio di informatica, potete fare una ricerca direttamente su Internet con le parola chiave "direcpc" tramite gli usuali motori di ricerca quali "Altavista", "Lycos" o "Yahoo" : troverete un discreto numero di società disponibili ad offrirvi il kit anche se in ambito italiano sono ancora decisamente poche.

In Italia sono solo 97 mila i dipendenti di aziende che svolgono la loro attività a casa. Negli Stati Uniti sono invece 8 milioni. Vantaggi per ambiente e trasporti. I rischi e i problemi sindacali

Telelavoro

"Home working" l'ufficio è in casa

di GIAMBATTISTA PRESTI

A casa. Per prima fu la IBM tedesca a proporre, agli inizi degli anni '90 ad un gruppo di suoi dipendenti di provare ad applicare il telelavoro. L'esperimento ebbe tanto successo che circa 5.000 lavoratori della stessa azienda fecero richiesta di potere svolgere il proprio lavoro a distanza.
Il progressivo sviluppo delle reti telematiche, la nascita di programmi eseguibili su tutti i tipi di computer, hanno oggi trasformato il telelavoro in reale prospettiva. Secondo la rivista Wired, si prevede che per il 2005 i telependolari negli USA saranno circa 9,5 milioni. In Italia sono attualmente circa 97.000, pari allo 0,46% della forza lavoro, in rapporto allo 0,1% del totale europeo e del 4,54% degli USA.
Dal 1995 sono stati siglati, in Italia, accordi con i sindacati sul telelavoro in poche aziende per venditori, sistemisti, progettisti, redattori, reporter, operatori telefonici e rappresentanti. Il resto dei telelavoratori italiani sembrano essere professionisti autonomi.
Il libro verde redatto dalla commissione sulle comunicazioni dell'Unione Europea indica tre elementi che caratterizzano il telelavoro: l'uso della tecnologia dell'informazione, il luogo di lavoro diverso da quello tradizionale, la non rigidità del tempo di lavoro. Il concetto di telelavoro può essere associato anche ad altre forme di lavoro flessibile come il "part-time" e lo "shift working". Il telelavoro quindi può essere: a domicilio, a tempo pieno, "part-time" o "freelance", mobile, delocalizzato (telecentro) e su reti telematiche fra aziende
Il telelavoro, comunque, non viene svolto solo dai livelli più bassi dell'organizzazione aziendale. Al-Ishsal Ishak il presidente di NeuroNet, una delle società di software che stanno contribuendo a costruire il progetto di autostrada dell'informazione in Malesia, è un telelavoratore: vive in California e da lì controlla e dirige il lavoro dei suoi programmatori in Malesia.
La spinta verso il lavoro decentrato deriva, in primo luogo, dalla necessità di ridurre l'impatto ambientale e a diminuire il pendolarismo. Le aziende, dal canto loro, hanno visto nel telelavoro un'occasione per perfezionare i processi produttivi, cercando di raggiungere l'obiettivo della mas-

INTERVISTA AL SOCIOLOGO DOMENICO DE MASI

«Stare lontani dalle aziende? Solo i masochisti soffriranno»

di ANDREA DI NICOLA

Nel telelavoro vede il futuro, a questo tipo di organizzazione della società postindustriale non riesce proprio a trovare difetti. E forse non poteva essere altrimenti visto che Domenico De Masi, sociologo, una cattedra alla Sapienza di Roma è anche il presidente della Società italiana del telelavoro, una società della quale sono membri diverse grandi imprese italiane. Da lui ci siamo fatti dire come vede il lavoro e la sua organizzazione dopo l'irruzione, sempre più evidente delle nuove tecnologie nella vita di tutti i giorni. De Masi non usa mezzi termini per spingere tutti ad adottare il telelavoro, e va detto che negli ultimi tempi molti accordi sindacali sono stati sottoscritti prendendo in considerazione questo tipo di organizzazione aziendale. Un modo di lavorare che richiede innovazioni, in primo luogo culturali, a tutti: ai datori di lavoro, ai sindacati, e agli stessi lavoratori.

Professor De Masi, qual'è lo stato dell'arte del telelavoro in Italia? Riuscirà a diventare un modello diffuso dopo le esperienze che si cominciano ad attuare?
Abbiamo iniziato a parlarne con un convegno nel lontano 1969 e mi sembrava che tutti fossero pronti a fare telelavoro anche se, all'epoca, come strumento era disponibile solo il telefono. Poi invece c'è stato un lungo periodo di silenzio. Solo negli anni Ottanta se ne è ricominciato a parlare, si sono fatti dei convegni, è stato pubblicato anche un libro sull'argomen-

sima flessibilità. Il telelavoratore ha un incremento di produttività e l'azienda ottiene una forte riduzione delle spese di locazione per gli uffici. Per la filiale svedese della Canon, che aveva avviato l'esperienza di telelavoro nel 1994, l'incremento di produttività quest'anno è stato stimato pari al 22%, mentre le spese di locazione uffici si sono ridotte del 45%.
Le esigenze dell'Azienda e della Società possono, del resto, ben coniugarsi con quelle del telelavoratore che può gestire in maniera molto più flessibile il proprio tempo evitando gli inutili sprechi, anche in senso economico, dello spostamento casa-ufficio. I telelavoratori non solo usano la macchina meno, ma vi è una generale riduzione dell'uso della macchina per le esigenze della famiglia. Fra i benefici per il telelavoratore vi è senza alcun dubbio un miglioramento della qualità di vita, una riduzione dello stress da traffico, più tempo per i figli e il coniuge, per i lavori domestici e per coltivare interessi e hobby. Il telelavoro, infine, offre concrete opportunità d'impiego per i disabili. Ma i cambiamenti nei sistemi di comunicazione impongono cambiamenti nei sistemi di gestione del lavoro, per cui la scelta del telelavoro implica un ripensamento dell'organizzazione aziendale.

Un pericolo in cui si può cadere, è però quello di privilegiare lo sviluppo del telelavoro solo nelle aree ad alto contenuto tecnologico. Il telelavoro, invece, è un occasione per portare occasioni di sviluppo proprio nelle aree più distanti dai centri economici.

Le Nove Regole d'Oro in Usa

Ecco le nove regole d'oro made in Usa per il telelavoro:
1) Parità di retribuzione tra telelavoratori e lavoratori tradizionali;
2) Diritto dei telelavoratori di recarsi in ufficio almeno due giorni a settimana;
3) Controlli a casa con preavviso di 24 ore;
4) Arredamento, tecnologie e spese relative sono tutte a carico del datore di lavoro;
5) Diritto di verifica delle stazioni di lavoro a casa per quanto riguarda ergonomia e sicurezza;
6) Informazione tempestiva dei telelavoratori su prospettive di lavoro e carriera;
7) Consultazione periodica tra lavoratori e organismi sindacali;
8) Nessun controllo eccessivo dei luoghi dove si effettua il telelavoro.
I dipendenti devono essere informati dell'eventuale controllo;
9) Corsi di formazione sulle nuove tecnologie.

to, dopodiché ho avuto l'impressione che le cose si muovano in modo molto più veloce. Oggi non c'è persona che non ne parli, azienda che non si informi, ministro che non metta il telelavoro nei suoi pacchetti di proposte. Negli ultimi accordi sindacali, penso al caso della Zanussi, si introduce il telelavoro. Tutti noi facciamo telelavoro anche senza accorgercene. Sono decisamente più ottimista rispetto al passato.

Insomma vede una marcia trionfale alla fine della quale ci sarà l'affermazione del telelavoro?

Ci sono resistenze, è impossibile non vederle. Basta pensare alla polemica di queste settimane sulle 35 ore, anche se è chiaro che l'unica possibilità è ridistribuire il lavoro basandosi sull'orario, bisognerà arrivare alle 32 ore, e poi investire nel tempo libero, un settore nel quale si possono creare posti di lavoro. In realtà si resiste all'idea che il lavoro è diventato solo un decimo della nostra vita. E se si resiste a questo pensi il telelavoro quanta diffidenza può creare: i capi hanno paura di perdere il controllo dei loro dipendenti, di non poterli avere sott'occhio in ogni momento, e tuttavia il futuro è lì: l'evoluzione della tecnologia porterà a questo, Silicon Valley vincerà. La verità è che non si può pensare di andare avanti basandosi su un'organizzazione del lavoro pensata negli anni Venti quando non c'era il telefono, non c'erano i fax e tanto meno Internet, quando insomma il mondo della produzione e la stessa società erano molto differenti.

I critici però dicono che restando ognuno a casa propria si frantumano le relazioni sociali che si stabiliscono sui posti di lavoro.

Sono relazioni malate: sui luoghi di lavoro tutto è viziato dai rapporti gerarchici, intriso di autoritarismo e nel contempo perdiamo la socialità nel quartiere, con gli amici, i rapporti familiari.

Stanze in

Ecco i telecentri per i pendolari

Professionisti e aziende possono, pagando una retta, utilizzare tecnologie e strutture

di ANTONIO CAPELLI

Una postazione per videoconferenza su linea ISDN a doppio canale con banda di 128 Kb, un collegamento remoto costante con le reti aziendali, un fax, un modem per la posta elettronica e qualche dispositivo aggiuntivo come gli hard disk su cassettini estraibili affinché ogni telelavoratore abbia la certezza di mantenere privati i propri dati, il tutto installato a bordo di qualche Pc multimediale ben farcito di RAM ed il gioco è fatto. Ecco in cosa consiste l'equipaggiamento tecnologico di un telecentro, o centro per telelavoratori.

Una via di mezzo fra il lavoro svolto a casa e quello, "vecchio" che richiede necessariamente la presenza in ufficio dei dipendenti. Nella fantasia di molti questi centri che, lentamente, stanno sorgendo un po' ovunque, sono visti come edifici ipermoderni ed ipertecnologici, quasi fantascientifici. In realtà sono uffici normali, anche se la tecnologia, soprattutto quella telematica, ha un peso determinante nella loro realizzazione. In fondo, la differenza principale fra un telecentro ed un normale ufficio all'interno di un'azienda non è altro che l'ubicazione: laddove ci sia un problema di grande distanza tra il luogo dove le persone abitano e quello in cui lavorano nasce ovviamente un problema di pendolarismo ed il telecentro entra in gioco proprio per avvicinare il luogo di lavoro ai lavoratori stessi. Una ricetta ottima in particolare per quei centri poco collegati con le grandi città e che quindi creano ai lavoratori enormi problemi in particolare per gli spostamenti che il più delle volte devono essere fatti in automobile vista la mancanza di mezzi di trasporto pubblici.

A questo punto, però, nasce il problema opposto: per avvicinare il lavoro ai lavoratori, occorre allontanarlo dall'azienda. Ecco quindi che il telecentro diventa come un'appendice di quest'ultima, fisicamente lontana ma nello stesso tempo ad essa molto vicina grazie all'utilizzo delle moderne forme di comunicazione.

A Roma la Telecom ha aperto un centro di telelavoro, nell'ottobre scorso, dove si possono noleggiare sofisticate attrezzature informatiche e telematiche, insomma tutto il necessario per svolgere il

---

Karl Kraus diceva: "al monologo con mia moglie preferisco il dialogo con me stesso", parafrasando si può dire al monologo con il capufficio preferisco il dialogo con me stesso.

E il Il sindacato che ruolo avrà nella nuova organizzazione del lavoro?

Deve diventare telesindacato, invece che con le bacheche comunicherà con le telebacheche. Il telelavoro può far male al sindacato ma è un salto che prima o poi va fatto per cui è meglio attrezzarsi subito, va detto che fortunatamente in Italia sia Cofferati che D'Antoni sono molto attenti all'argomento, in questo sono i migliori segretari di sindacato d'Europa.

Il telelavoro può creare posti di lavoro?

Non lo so, ma stiamo andando in un vicolo cieco in cui tutto ciò che non crea posti non va bene, non bisogna occuparsene. Intanto diciamo che Il telelavoro porta bene a chi lavora, fa guadagnare in qualità della vita e fa risparmiare soldi e tempo alle persone, fa diminuire l'inquinameto, fa spendere meno soldi in baby sitter, e queste sono cose che vanno considerate nella loro importanza. Se creerà posti non lo so, di certo so però che i benzinai guadagneranno meno perché nelle nostre città ci sarà meno traffico, e già questo sarebbe un risultato da non disprezzare.

Ma qualche difetto il telelavoro lo avrà. Possibile che sia tutto rose e fiori?

Le farò degli esempi. Adesso stiamo introducendo il telelavoro al Comune di Napoli per 3000 persone e questo significa 3000 auto in meno in giro ogni giorno, d'altra parte non vedo il motivo per cui una persona che deve rispondere al telefono e smistare telefonate debba magari attraversare la città per fare un lavoro che potrebbe fare tranquillamente da casa. Altro esempio, io ricevo gli studenti in E-mail assicurando una risposta alle domande che mi arrivano in 12 ore, pensi quanto tempo risparmiano gli studenti che evitano di venire all'università, non debbono fare file. Ho cercato effetti negativi del telelavoro ma francamente non ne ho trovati. I masochisti soffriranno, ma gli altri no.

Qui a sinistra, forme di telelavoro nei centri attrezzati. In basso, il professore di sociologia del lavoro, Domenico De Masi. A destra, esempi di teledidattica applicata negli Stati Uniti

affitto

proprio lavoro. Una settimana di affitto costa 750 mila lire, un mese due milioni e cento mila lire, ma per una postazione più semplice in open space bastano 80 mila lire al giorno. Al professionista si offre l'invio e la ricezione di dati, l'accesso a banche dati, sviluppo di Web personali, recapito postale telematico, applicativi specifici per profilo professionale presenti su server farm remota. Le aziende possono utilizzare il centro per la remotizzazione di servizi di assistenza, l'accesso ai sistemi informativi aziendali, le ricerche di mercato, il reperimento di informazioni, il telemarketing, connessioni a Intranet/Extranet azionali e infine, per lo svolgimento di riunioni in video conferenza o in business tv.

Un'altre esperienza del genere viene dall'Emilia. In occasione dell'European Telework Week, l'Italia ha portato il suo contributo alla causa del telelavoro, anche grazie all'impegno dell'IFOA di Reggio Emilia che non solo ha tenuto una serie di conferenze e seminari su questo tema, ma ha anche messo a disposizione del pubblico, per una visita guidata, il suo telecentro di Castelnovo ne' Monti.

A metà strada tra l'ufficio e la casa

Il telecentro di Castelnovo è costituito da locali ben equipaggiati dal punto di vista telematico, all'interno dei quali si alternano lavoratori di aziende diverse e lavoratori in proprio. Essi svolgono buona parte dei loro compiti restando vicino alle proprie abitazioni, e non, come gli "home teleworkers" all'interno di esse. Vengono così mantenuti i vantaggi tradizionali del telelavoro e nello stesso tempo non si perdono i rapporti sociali propri degli ambienti di lavoro. Gli esempi di lavoratori, con diverse qulifiche e professionalità che utilizzano le strutture del centro emiliano sono numerosi.

Alessandra, per esempio, è dipendente delle Farmacie comunali riunite di Reggio Emilia e la sua attività principale consiste nella registrazione delle fatture. Attraverso un collegamento telematico continuo, riesce a svolgere le sue mansioni come se fosse all'interno dell'azienda, ma si risparmia circa due ore di macchina per andare al lavoro, anche se si sostengono costi telefonici piuttosto elevati. Fedrica, invece, lavora in proprio come "free lance" nell'ambito della grafica editoriale e della comunicazione. Questa esperienza di telelavoro le ha dato l'opportunità di inserirsi con successo nel mondo produttivo anche restando lontano dalle grosse concentrazioni aziendali e le ha permesso di rendere proficua la sua attività.

I problemi, però, non mancano. Quello del telecentro di Castelnovo è un progetto finanziato dal Fondo Sociale Europeo per le zone montane disagiate, finanziamento che si è esaurito il 31 dicembre scorso. La scommessa a questo punto è quella di mantenere in piedi la struttura con i propri mezzi. «Con una maggior partecipazione delle aziende e con un contributo dei lavoratori stessi che potrebbero reinvestire il risparmio nelle spese di trasporto», dice il responsabile tecnico del Centro, Ferretti, «la cosa diventerà forse possibile, ma lo scoglio più grosso resta la mentalità dei dirigenti che non riescono ancora a vedere vantaggi tangibili per le aziende, pur così evidenti: basti solo pensare al risparmio sulle spese fisse in macchinari e sugli spazi per i lavoratori».

TELEDIDATTICA: PRIMI ESPERIMENTI IN ITALIA

NASCE L' UNIVERSITÀ VIRTUALE

Una delle applicazioni possibili del telelavoro è, paradossalmente, l'insegnamento scolastico. Dal livello universitario a quello della scuola elementare. Gli esempi, i tentativi di sviluppare tecnologie e metodi sono molti. All'università di Urbino, da qualche tempo, le lezioni di Sociologia delle comunicazioni di massa si svolgono in un'aula virtuale. Il progetto, incentrato sull'uso delle nuove tecnologie come strumento di accesso alla didattica, è coordinato dalla professoressa Graziella Mazzoli e sarà sviluppato per l'intera durata dell'anno accademico da uno staff composto da ricercatori e studenti che frequentano il corso.

Obiettivo finale, la creazione di un sito Web interamente dedicato alla materia di studio che consenta agli studenti di seguire le lezioni on line; di trovare approfondimenti sugli argomenti trattati, di interagire in tempo reale con i docenti per fare domande e ricevere risposte, di creare gruppi di discussione e di studio, di ricevere materiale didattico aggiornato. Chi ne vuole sapere di più può collegarsi all'indirizzo Web http://www.uniurb.it/ISCSS/masscom.

Molte altre sono invece le iniziative di teledidattica sviluppate nel resto d'Italia. Una delle applicazioni maggiormente fatte in questi ultimi anni è quella dell'insegnamento a distanza per studenti costretti a lunghe degenze ospedaliere. In molti nosocomi ci sono già vere e proprie strutture di ricovero dotate di queste apparecchiature. I ragazzi ricoverati ricevono, spesso via Internet, i testi (comprendenti anche filmati, foto e voce) delle lezioni. Nella loro stanza d'ospedale, i ragazzi elaborano i compiti e con lo stesso sistema fanno pervenire alla scuola e agli insegnanti i loro elaborati. Strutture in tal senso, sia pure ancora sperimentali e

provvisorie, sono state provate al Bambin Gesù di Roma e di Palidoro (nei pressi della Capitale) e in diversi ospedali del Veneto. I risultati sono stati ottimi, tanto che ora si sta pensando di rendere permanenti queste strutture. In altri nosocomi per bambini, proprio in questi mesi dovrebbero essere attuate forme di sperimentazione avanzata di teledidattica. In pratica, ai ragazzi ricoverati sarà consentito addirittura di seguire le lezioni tramite un sistema di videoconferenza su Internet. I finanziamenti previsti per la multimedialità scolastica potranno infatti essere utilizzati, in parte, anche per questo tipo d'iniziative.

Ma la teledidattica non è solo strumento per garantire l'insegnamento a ragazzi costretti a stare lontano dalla scuola; essa sta diventando, sia pure in forma ancora molto sperimentale, integrazione diretta delle lezioni scolastiche. Negli Usa, ad esempio, è già possibile conseguire diplomi e lauree seguendo lezioni virtuali. In Italia, la teledidattica consente in alcune scuole superiori di seguire lezioni d'approfondimento, magari collegandosi con altre realtà scolastiche anche fuori dal territorio nazionale.

Tutto il calcio minuto per minuto simulato dal pc. Giochi manageriali e d'azione, per i curiosi e per chi ama vivere lo sport dalla "curva"

L'ora del goal

Ronaldo e Zeman giocano nel pc

di ISABELLA FAVA

Il calcio, che piaccia o no, è lo sport nazionale. Legioni di adolescenti, di ragazzi, di adulti, di vecchietti, si appassionano ogni settimana alle vicende delle squadre italiane ed internazionali, alle classifiche ed al calciomercato, alle imprese pedatorie di piccole e grandi stelle del football. Ed il sogno di ognuno degli appassionati di calcio è quello di prendere il posto, foss'anche solo per cinque minuti, di Ronaldo o di Signori sul campo, o di Capello, Zeman o Simoni sulla panchina. E' su questo desiderio, su questo sogno, che si basa il successo che da molti anni hanno i giochi di simulazione calcistica, che coinvolgono, curiosamente, non solo gli appassionati ma anche chi non ha un grande interesse nel mondo del calcio. I "Football Games" sono dei veri e propri hit, vendono centinaia di migliaia di copie in tutto il mondo, sono una vera e propria "certezza" per le case di produzione software, che anno dopo anno sono riuscite a perfezionarle fino a farle diventare praticamente "vere", divertenti, spettacolari e completissime.

I giochi di calcio per computer si dividono in due grandi categorie: quelli che permettono di vestire i panni del calciatore, manovrando le proprie azioni con un joystick o un gamepad, e quelli "manageriali", dove di azione vera e propria non ce n'è, ma lo scopo resta quello di vincere partite, scudetti e coppe basandosi esclusivamente sui dati. In questo secondo caso, dopo anni di ricerche e tentativi di varie software houses, pochi giochi si contendono il primato: **Fifa Soccer Manager**, che nonostante qualche difetto ha il pregio di far "vedere" le partire giocate dal computer, PC Calcio, molto amato dai CT virtuali italiani, e **Championship Manager** (che ha una versione italiana chiamata **Scudetto**), il più completo e ricco simulatore del mondo. Chi pensa di poter allenare con successo una squadra ha con questo gioco pane per i suoi denti. I dati personali di tutti i giocatori delle suadre 97-98 di Italia, Inghilterra, Francia, Spagna, Portogallo, Scozia, Germania, Olanda e Belgio sono contenuti nel cd, con statistiche e storie aggiornate. Ai campionati possono partecipare fino ad otto giocatori, ed un solo "player" può provare ad allenare fino a tre squadre contemporaneamente in tre campionati diversi. E se si è abbastanza bravi si può essere chiamati ad allenare la Nazionale.

Per chi si annoia con le statistiche, i dati e le percentuali la scelta non può che cadere su **FIFA 98**, gioco di simulazione del calcio che si presenta con caratteristiche davvero eccezionali. Prodotto dalla EA Sports in collaborazione con la CTO, FIFA: Road To World Cup 98 si presenta come il videogioco del momento. Animazioni in motion capture, realismo nei dettagli,

I GRANDI PROGRESSI DELLE SIMULAZIONI DEL SOCCER

SEMPRE PIÙ SIMILI AD UNA PARTITA REALE

Anche i più distratti riusciranno a ricordare che il primo videogioco a riscuotere un vero successo era "Pong", di certo una rappresentazione basilare del ping-pong, ma con lo scopo reale di far passare una pallina oltre l'estrema difesa dell'avversario, segnando un goal più che un semplice punto da tennis tavolo. E anche se Pong non può essere ricordato come il primo gioco di calcio, ancora oggi i videogame di "soccer" partono dal medesimo principio agonistico.
Ogni macchina per videogame da casa ha avuto il suo gioco di calcio: dai rudimentali (ma efficaci quanto bastava all'epoca) Soccer e Pele's Soccer per Intellevision e Atari VCS, si è passati quasi direttamente al primo capolavoro del genere, il bellissimo "International Soccer" di Andrew Spencer, il gioco che ha fatto vendere più Commodore 64 di ogni altro. "International Soccer" è una pietra miliare del videogame calcistico, più del pur ottimo "Match Day" di Jon Ritman per lo ZX Spectrum. Sono probabilmente i due giochi più significativi per un'intera generazione di attaccanti in poltrona.
Un po' più elitari i seguiti, venuti più in là negli anni, seppure anch'essi eccellenti: in Hemlyn Hughes International Soccer si potevano osare colpi di tacco e pallonetti improvvisi davanti al portiere, in Match Day 2 venivano applicate delle vere leggi fisiche al movimento della pallone. Per chi preferiva il ruolo del CT, i titoli di punta erano Football Manager e l'oscuro ma splendido Tracksuit Manager, entrambi per C64. Gli epigoni attuali sono Scudetto e Fifa Soccer Manager,ed entrambi però prendono più di qualche spunto dal re dei manageriali anni 80, quel "Player Manager" firmato Dino Dini. Lo stesso Dino Dini è dietro i leggendari e giocatissimi Kick Off (1 e 2) e Goal!, probabilmente la miscela più saporita, sporca e sudata, di puro arcade e febbre da 90 minuti. Dino Dini perse il controllo del nome Kick Off dopo il rilascio del secondo titolo, che in particolare fu lo spunto per tutta una serie di giochi con vista dall'alto, dal buon Microprose Soccer targato Sensible Software ai Sensible Soccer e Sensible World of Soccer, per Amiga, PC e le console a 16 bit. La serie di Fifa Soccer, appena giunta al 98 dopo un Fifa 97 piuttosto freddino, parte da Megadrive e Super Nintendo come un gioco piuttosto tradizionale e un po' "autogiocante". Ma chiaramente la nuova invasione dei giochi di calcio è appena iniziata. Sono già arrivati "Soccer Champ" dell'italiana Simulmondo e Kick Off 98.

Alcune schermate di Fifa '98 e Football Manager. Con quest'ultimo è possibile organizzare un vero e proprio campionato di calcio

172 squadre di tutto il mondo, con i dati veri di ogni calciatore, per giocare, quasi dal vero, le partite di qualificazione per la manifestazione sportiva più importante del mondo: i Mondiali di Francia 98. Il gioco è molto migliorato rispetto alla precedente versione, sia nella grafica che nel controllo dei giocatori, la spettacolarità è aumentata ed anche gli aspetti tattici sono stati aggiornati. E' possibile effettuare dribbling e giravolte, finte e rovesciate, passaggi al volto, colpi di testa e molto altro ancora, in sedici stadi, riprodotti con fedeltà. Ma una delle novità più divertenti è quella della possibilità di ascoltare una cronaca della partita in italiano, fatta da Giacomo Bulgarelli e Massimo Caputi che da tempo accompagnano i pomeriggi sportivi in TV. "Un'impresa difficilissima!" ha commentato lo stesso Bulgarelli a proposito del suo lavoro in sala d'incisione. "Ma ancora più difficile" ha precisato "è stato il lavoro di chi poi ha dovuto mettere assieme questi commenti con le tante possibilità di scelta che presenta un gioco così complesso".

IL "FANTACALCIO" SI GIOCA SU INTERNET

Siti di ogni tipo e per tutti i gusti. Gli appassionati del gioco del calcio su Internet possono trovare di tutto compresi i tornei di "Fantacalcio". Con Netgoal, al sito Planet.mi.it /netgoal/welcome.html, si può partecipare a diversi campionati formando squadre con i campioni del cuore. Si fanno delle vere e proprie aste per accaparrarsi i giocatori preferiti e in base al loro comportamento nel campionato reale si vince o si perde. Ci si iscrive con 20 mila lire. Un torneo di calcio virtuale si può giocare anche contattando il sito www.worldtelitaly.com/ingoal/ al prezzo di 25 mila lire.
Numerosindirizzi Web, in italiano e in inglese, sono dedicati alle squadre e ai campionati stranieri. Al sito www.datasport.it/eurocal/estero.htm si possono trovare notizie su risultati e classifiche dei campionati di prima divisione di Inghilterra, Germania, Francia, Olanda e Svizzera, mentre andando a www.abanet.it/indici/soccer.html ci si può aggiornare sulle ultime novità del calcio nel mondo: dalle squadre più famose ai tornei più sconosciuti.
Per tornare in Italia e aggiornarsi sui tornei in corso, dalla serie A alla C2, basta collegarsi a www.mclink.it/com/ies/calcio.indice.htm. Al sito www.helsinki.fi/~monaco/teamhp.html si confrontano invece le squadre italiane con i loro siti ufficiali. Quelli di Roma e Inter si distinguono per creatività. Sempre allo stesso indirizzo si trovano i siti dei tifosi. E per quanto riguarda gli ultrà una segnalazione merita senz'altro www.netway.it/~elio/napoli.htm dove l'amore per la squadra si manifesta nei modi più fantasiosi. Il sito è in quattro lingue compreso il napoletano, e non mancano, d'altra parte non poteva essere altrimenti, i filmati dei più bei goal di Diego Armando Maradona.

E-mail sempre in ordine

di SILVIA CACCIARI

Organizziamo cartelle e indirizzari virtuali per gestire meglio la posta

L'uso frequente e regolare dell'e-mail comporta, inevitabilmente, la necessità di gestire in modo efficiente e razionale la posta in entrata e in uscita: ciò implica l'utilizzo di un indirizzario (address book) completo e aggiornato per poter spedire con più facilità i messaggi, nonché archiviare la corrispondenza in cartelle virtuali (mailbox e folder) dedicate ai singoli destinatari e mittenti. Esattamente quanto facevamo fino a ieri su carta, con la classica rubrica degli indirizzi, i raccoglitori e gli schedari. Ora però basta un clic, e la posta è già organizzata.
Vediamo come, utilizzando due tra i programmi per posta elettronica più diffusi, Eudora e Internet Mail.

Premessa

Eudora archivia la posta in arrivo e in partenza in due "caselle di posta" o mailbox, rispettivamente *In* e *Out*. Leggermente diversa l'organizzazione di base per Internet Mail: nella finestra principale troveremo due piccole icone a forma di cassetta, "Inbox" e "Outbox", ma anche la cartella "Sent Items", in cui il programma sposta i messaggi provvisoriamente "accodati" nella casella "Outbox" dopo averli effettivamente spediti.
In conclusione, quindi, sia con Eudora che con Internet Mail tutti i messaggi in entrata e in uscita confluiscono in due uniche cartelle di raccolta, nelle quali in breve tempo ci sarà difficile ritrovare i messaggi ricevuti o inviati. Per una gestione pratica e funzionale della corrispondenza, sarà quindi utile creare mailbox personalizzate, almeno per gli indirizzi di e-mail con cui abbiamo gli scambi più intensi.

Passaggio 1 di 5

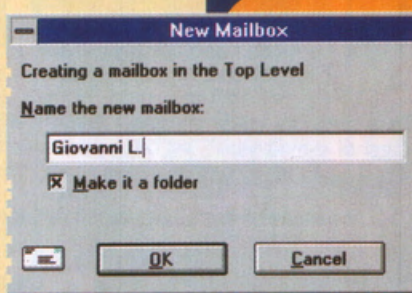



fig.1

Per creare una casella di posta con Eudora, basta scegliere l'opzione **New** nel menu **Mailbox**. Comparirà la finestra di dialogo **New Mailbox**, in cui dovremo soltanto specificare il nome della casella ed eventualmente indicare se quest'ultima deve essere organizzata a cartella (folder), facendo clic sulla casella **Make it a folder**. In tal caso, la cartella principale avrà una divisione in sottocartelle e ci verrà proposta una seconda finestra di dialogo, in cui definiremo nome e struttura di questa nuova ripartizione.
Se utilizzate Internet Mail e volete, per esempio, disporre di una cartella all'interno di "Inbox", selezionate quest'ultima voce nella finestra principale, quindi attivate l'opzione **Folder-Create** nel menu **File**.

fig.2

Passaggio 2 di 5

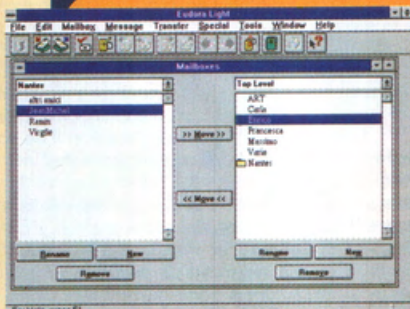



fig.3

In teoria, con Eudora potete creare infinite cartelle e sottocartelle e successivamente riorganizzarne la struttura; ciò è possibile con l'ausilio dei pulsanti della finestra di dialogo **Mailboxes**; in particolare, il pulsante **Move** consente di spostare una sottocartella da una casella principale di posta (indicata come "top level") ad un'altra. Naturalmente, se necessario ogni folder può cambiare denominazione, grazie al comando **Rename** presente sia tra le opzioni di Eudora (sempre nella finestra di dialogo Mailboxes) che di Internet Mail (nel sottomenu Folder). Il comando **Delete** permette, invece, di eliminare una cartella; se quest'ultima contiene messaggi, ci sarà richiesto di confermare la cancellazione del suo contenuto.

Deleting Mailbox

"Friends" has stuff in it. You can't undo the removal. Messages will NOT be put in the Trash. Remove it anyway?

Remove it | Remove all | Cancel

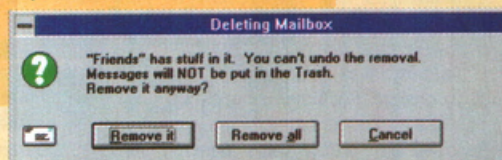
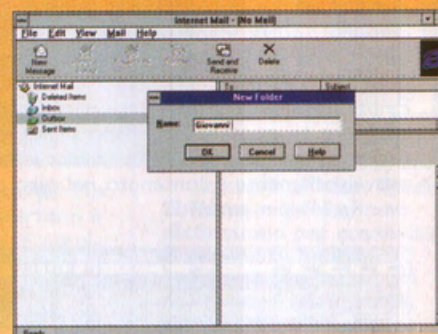



fig.4

Passaggio 3 di 5

Dopo aver creato un'organizzata rete di cartelle e sottocartelle, non resta che trasferirvi la posta in entrata e in uscita. A questo scopo, Eudora presenta il menu **Transfer**, le cui voci corrispondono ai diversi mailbox: nell'ordine, In, Out, Trash e in successione le varie caselle create. Un esempio: per archiviare un messaggio appena ricevuto e pertanto visualizzato da Eudora nella finestra **In**, basta evidenziarlo e quindi, mantenendo premuto il pulsante sinistro del mouse, spostarsi sulla cartella desiderata nel menu **Transfer**; a questo punto, rilasciate il pulsante e il messaggio verrà automaticamente trasferito nel mailbox prescelto.
Chi utilizza Internet Mail, invece, dovrà semplicemente trascinare l'icona a forma di busta, corrispondente al messaggio da archiviare, sulla cartella di destinazione

Passaggio 4 di 5

Internet Mail prevede una particolare opzione che facilita notevolmente l'archiviazione della posta in arrivo, mettendo a disposizione un vero e proprio assistente per la gestione dei messaggi: si tratta di **Inbox Assistant**, che troverete nel menu **Mail**. Inbox Assistant vi chiederà, nella sua finestra di dialogo, di specificare una serie di condizioni alle quali si atterrà poi per archiviare i messaggi ricevuti in una cartella o in un'altra; la sintassi di queste condizioni è del tipo: "Quando arriva un messaggio il cui mittente (campo **From**) è *Nicoletta Rossi*, spostalo nella cartella *Nicky*", o "Quando arriva un messaggio il cui argomento (campo **Subject**) è *materiale per la tesi*, spostalo nella cartella *laurea*". Analoghe a quelle offerte da Inbox Assistant, ma globalmente più complesse e articolate sono le opzioni proposte nella finestra di dialogo **Filters** del menu **Tools** in Eudora. Con questo mailer, infatti, è possibile gestire il trasferimento automatico non solo dei messaggi in arrivo, ma anche di quelli in uscita, in base a condizioni estremamente varie sul contenuto dei campi e sul testo dei messaggi. Comodo, no?

fig.5

fig.6

Passaggio 5 di 5

Come accade per la posta cartacea, qualche volta anche i messaggi di e-mail vengono archiviati... nel cestino. Il cestino della posta elettronica si chiama **Deleted Items** in Internet Mail e **Trash** in Eudora. Per trasferire messaggi nel cestino, operate come per l'archiviazione in una qualsiasi cartella. Tuttavia, se cercherete di eliminare un messaggio appena ricevuto senza averlo letto, o uno accodato senza averlo spedito, vi verrà visualizzato un messaggio di allarme, che eviterà la cancellazione fortuita di messaggi. Un'apposita opzione presente nel menu di configurazione generale del programma (detta rispettivamente, in Internet Mail e in Eudora, *Empty messages from the 'Deleted Items' folder on exit* e *Empty Trash when exiting*) vi consente di scegliere se vuotare il cestino prima di uscire dal programma, o se conservarne provvisoriamente il contenuto, nel caso di eventuali "ripensamenti".

fig.7

fig.8

Per non impazzire tra le chiocciole: l'Address Book

Uno dei passaggi più noiosi e al tempo stesso complicati, quando si spediscono messaggi di posta elettronica, è senz'altro la digitazione dell'indirizzo del destinatario, un'incomprensibile sequenza di lettere, numeri e simboli strani, tra cui la famigerata @ (at o chiocciola). Per semplificare quest'operazione, qualsiasi programma mailer mette a disposizione un indirizzario (Address Book) in cui sarà possibile memorizzare gli indirizzi di posta elettronica dei destinatari correntemente utilizzati, abbinando a ciascuno di essi il nome reale dell'utente o più spesso un suo soprannome, definito "alias" o "nickname". Supponiamo di avere appena ricevuto un messaggio con Eudora e di volerne memorizzare il mittente nella nostra rubrica. Selezioniamo il comando **Make Address Book Entry** nel menu **Special** (oppure, con i tasti di scelta rapida, premiamo CTRL + K). Nella finestra di dialogo che si aprirà, ci verrà chiesto di indicare il Nickname (soprannome) per questo indirizzo, inoltre dovremo scegliere se inserire automaticamente il nominativo nella lista dei destinatari più comuni (Recipient List). Il comando **Address Book** del menu **File** consente, invece, la compilazione dell'indirizzario di Internet Mail. Il pulsante **New** apre la finestra di dialogo **New Address Book Entry**, del tutto analoga a quella di Eudora. Per inviare con Internet Mail un messaggio ad un destinatario incluso nell'Address Book, basterà fare clic sull'icona **Pick Recipients** nella finestra **New Message**: si aprirà infatti la finestra **Select Recipients** nella quale vengono elencati tutti gli indirizzi memorizzati; questi potranno essere inclusi sia nel campo To (destinatario) sia in quello Cc (destinatario della copia carbone) mediante un semplice clic sui pulsanti omonimi nella finestra stessa.

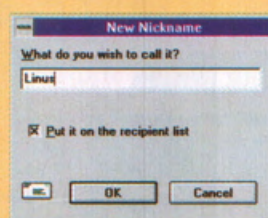



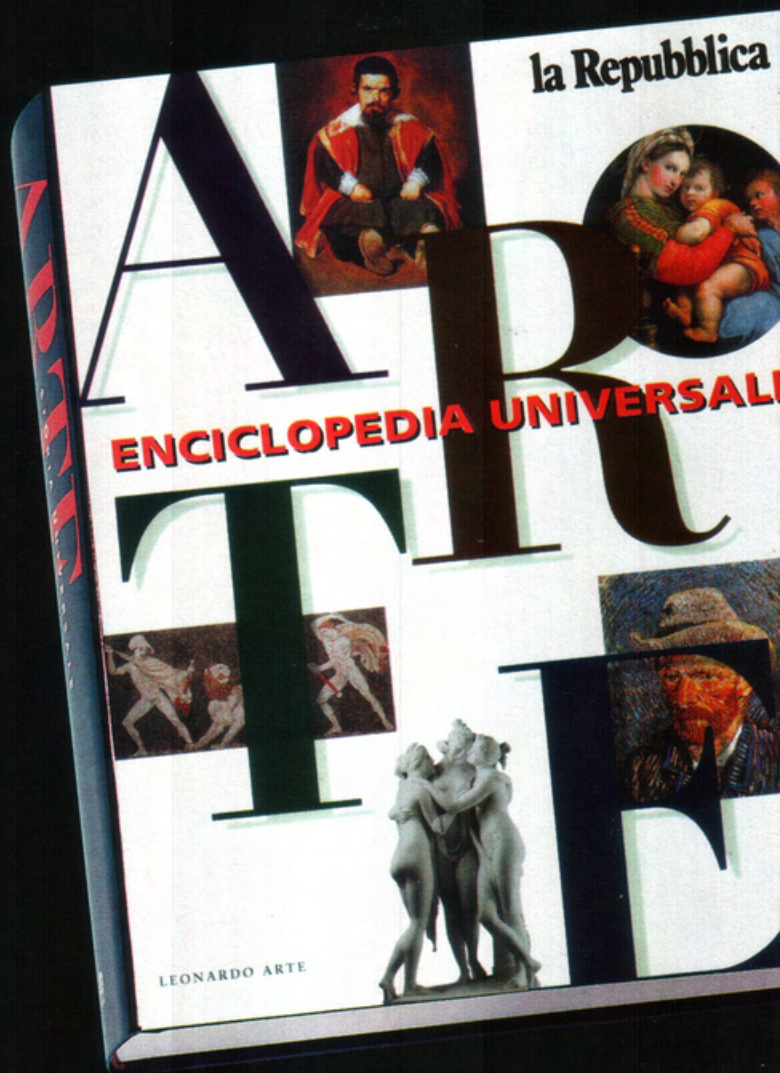
fig.9

fig.10

da staccare e conservare

L'arte è un viaggio da fare con Repubblica, dai Greci fino a Warhol.

Dal 12 gennaio "Viaggio La scoperta dell'arte

Il 12 gennaio ha inizio il grande "Viaggio nell'Arte" di Repubblica, dove la ricchezza di immagini e la chiarezza del linguaggio vi dimostreranno che conoscere l'arte è prima di tutto un piacere. Ogni **lunedì, martedì e mercoledì**, in regalo *Arte • Enciclopedia Universale*: 42 fascicoli, per un totale di 720 pagine, con più di 2.000 illustrazioni a colori, tavole sinottiche e schede tecniche per conoscere l'arte dalle origini ai giorni nostri.

"Arte • Enciclopedia Universale", "Storia dell'Arte raccontata da

Per informazioni 06/5216166

Microsoft LA SUITE MICROSOFT DISPONIBILE DA APRILE

Office '98 per Mac Gates ci riprova

Il primo incontro è servito soprattutto per conoscersi meglio. Gli utenti della piccola Mela già apprezzavano Microsoft Word per Mac, precisamente la versione 5.1, tutt'oggi la più diffusa. Anche Excel s'era ritagliato un discreto seguito, tuttavia inferiore ai numerosi estimatori della videoscrittura di casa Microsoft.
Eppure la versione 4 di Office per Macintosh non andò proprio bene. Vuoi per i problemi d'installazione, vuoi per le difficoltà di gestione, vuoi per i conflitti con il sistema operativo System 7, fatto sta che in molti rimasero quantomeno insoddisfatti. Per di più Office risultava pesante, in pratica troppo lento. Persino la concomitante introduzione dei nuovi microprocessori, quelli della famiglia risk, sembrava accentuare i problemi, più che mitigarli. Si cercò di porvi subito rimedio con la versione 4.2.1, rilasciata qualche mese dopo, nel novembre 1994, ma la frittata ormai era fatta.
E tra i meno indulgenti il giudizio fu ancor più severo: l'interfaccia di Office 4 non era Mac-like, vale a dire non rispettava i canoni fissati dalla casa di Cupertino.
Dopo quattro anni, proficuamente investiti nella conoscenza della piattaforma rivale, Microsoft annuncia il rilascio, entro aprile, di Office 98 in lingua italiana, assicurando grandi novità. Prima fra tutte la sospirata compatibilità di file con Office 97 su piattaforma Windows, che finalmente agevolerà la condivisione dei documenti tra gli utenti delle due piattaforme. Ma anche l'installazione Drag & Drop, che permetterà d'installare le applicazioni semplicemente trascinandole sul desktop. E soprattutto la maggiore facilità d'amministrazione del software grazie alle promesse funzionalità di autoriparazione, capaci di risolvere anche le anomalie più insidiose, come la sostituzione automatica di file mancanti o danneggiati, senza l'intervento diretto dell'utente.
Insomma, Office 98 dovrebbe accontentare proprio tutti, anche perché si integrerà pienamente con l'interfaccia Macintosh per sfruttare appieno le potenzialità del nuovo sistema operativo, il System 8, e della nuova famiglia di microprocessori, i G 3.
Ci vorranno tuttavia 32 MB di RAM per far lavorare a pieno regime le applicazioni della suite. Word, Excel e PowerPoint, l'ormai stimata famiglia di programmi per la produttività individuale e di gruppo, si presenteranno integrate con il client per la posta elettronica, Outlook Express. Non poteva mancare Internet explorer, diventato il browser di riferimento per le future versioni di System, come previsto dall'accordo siglato lo scorso agosto al MacWorld di Boston fra il direttore di Apple, Steve Jobs, e il presidente di Microsoft, Bill Gates. E il primo risultato concreto dell'accordo di collaborazione allo sviluppo di applicativi per la piattaforma Macintosh è proprio Office 98.
Chissà se saprà soddisfare gli utenti della piccola Mela, di norma molto esigenti.
Sembra che Microsoft si sia impegnata seriamente, abbia recuperato le lacune della precedente versione e, per farsi perdonare, abbia ddirittura anticipato nuove funzionalità non ancora disponibili per gli utenti di Windows, come la disponibilità del Thesaurus, il dizionario dei sinonimi, direttamente nei menù contestuali, quelli che si attivano con il tasto destro del mouse e soprattutto la già ricordata capacità di autoriparazione.
Tuttavia, nel competitivo mondo del software, più ancora che nella vita, gli esami non finiscono mai. Office '98 per Macintosh, come detto, sarà disponibile, in versione italiana, nel prossimo aprile.
Per ora si stanno testando le ultime versioni "Beta" del programma. *S.D.L.*

Macintosh IMPAGINAZIONE, FOTORITOCCO E GESTIONE IMMAGINI

Ma la grafica è Apple

La vera specialità di Macintosh è la grafica. In questo setttore i software proposti per la "mela" sono sempre stati all'avanguardia. A partire da Adobe PageMaker 6.5. Questo programma permette di lavorare su ogni tipo di pubblicazione: dalle newsletter ai depliant più semplici fino alle riviste vere e proprie. Ma al di là dell'impaginazione professionale PageMaker permette anche di entrare nel mondo di Internet visto che consente di distribuire i documenti in formato Html o in Pdf per pagine Web su cui si possono creare e verificare i collegamenti ipertestuali senza uscire dal programma. PageMaker si integra con i prodotti hardware e software di altri produttori.

Sempre nel campo della grafica agisce Adobe Photoshop 4.0. Con questo programma si possono creare, ritoccare e migliorare immagini destinate ai vari media dalla stampa al World Wide Web. La gamma completa degli strumenti comprende il pennello, la matita e l'aerografo oltre a funzioni di fotoritocco professionale con le quali si possono schermare o bruciare aree di un'immagine. La nuova paletta "Azioni" aumenta notevolmente la produttività, infatti permette di registrare delle macro per poter eseguire in automatico le sequenze di comandi relativi alle procedure effettuate più di frequente sui file.
Adobe Illustator 7.0 invece è un software di illustrazione che permette di eseguire lavori sofisticati e layout di pagina sia per la stampa che per il multimedia o il Web. Permette un gran numero di effetti speciali ed ha dalla sua anche la compatibilità tra ambienti Macintosh, Window 95 e Window NT 4.0, in pratica si può lavorare sulla piattaforma preferita.

Accordi

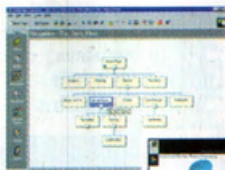
Compaq compra Digital?

Secondo numerose indiscrezioni circolate a Wall Street durante le ultime due settimane di novembre, la Compaq Computer sarebbe in procinto di acquistare la Digital Equipment per l'astronomica cifra di 20 miliardi di dollari (circa 73 dollari per azioni). Le voci sono state accreditate anche dalla Wall Street Ticker, un'autorevole società di brokeraggio, che consigliava i suoi clienti di acquistare azioni Digital, affermando che l'annuncio dell'accordo era vicino.
A dire la verità questa colossale operazione era nell'aria da tempo. Già un paio di anni fa Compaq aveva infatti lasciato intendere di essere disposta a pagare 10 miliardi di dollari per entrare in possesso della Digital Equipment. Oggi l'azienda appare ancora più attraente agli occhi del potenziale acquirente per più di una ragione. La Digital sfoggia uno stato patrimoniale decisamente solido, in gran parte dovuto alla profonda ristrutturazione intrapresa dall'azienda negli ultimi anni: la dismissione della divisione dedicata ai sistemi hardware per le reti, in corso di completamento, frutterà alla società oltre 500 milioni di dollari di

denaro fresco (sborsati, per l'occasione, dalla Cabletron System), e determinerà lo spostamento della missione aziendale sulla fornitura di servizi e assistenza. Ma al di là della rafforzata struttura finanziaria, la azienda ha da offrire anche l'intesa appena raggiunta con Intel sul brevetto del microprocessore Alpha, intesa con la quale il colosso dell'hardware si è impegnato ad acquisire oltre al brevetto stesso anche gli stabilimenti per la produzione delle cpu, pagando una somma di denaro vertiginosa.
Difficile che Compaq si faccia sfuggire una simile occasione, considerando che la società - che dispone attualmente di ingenti somme liquide in cerca di adeguati investimenti - si trova nella necessità di espandere la propria divisione di assistenza e servizio alla clientela in vista dell'immensa espansione commerciale prevista per l'immediato futuro. **A.M.**

Software MICROSOFT PROPONE LA NUOVA VERSIONE WEB AUTHORING

A ognuno il suo sito

È in procinto di fare la sua apparizione sugli scaffali dei negozi FrontPage 98, il nuovo potente strumento di casa Microsoft per la realizzazione di pagine Web personalizzate. Si tratta di un programma che si pone a metà strada tra i prodotti basati sulla programmazione in HTML (come HotMetal Pro) e i cosiddetti "visual editor" (tipo Fusion della NetObiects), una scelta di posizionamento che permette all'utente di utilizzare tutte le procedure di editing automatizzate che desidera, senza rinunciare alla possibilità di intervenire manualmente con un po' di sano HTML. Il maggior pregio di FrontPage 98 sta nella sua versatilità, nella capacità di soddisfare tanto le necessità dell'utente più esperto ed esigente, quanto quelle del principiante che può iniziare a lavorare immediatamente senza perdersi tra complesse istruzioni. Le novità rispetto alla prima edizione sono davvero numerose ma soprattutto significative. Tanto per cominciare è stato implementato un sistema "drag and drop" con il quale è possibile modificare la strutture delle pagine web con estrema facilità. Pagine che possono essere arricchite ricorrendo alla cinquantina di format già presenti del pacchetto (completi di sfondi, testatine e pulsanti), che coprono un po' tutte le esigenze standard dell'utente medio. Allo stesso modo è possibile inserire nel proprio sito ogni sorta di applet Java, nonchè differenti plug-in per i diversi browser e archivi che possono essere interrogati dai navigatori. Le tabelle poi vengono tracciate in formato WYSIWYG (What You See Is What You Get) per poi essere modificate e posizionate con un sistema di trascinamento interamente gestito via mouse.
Ma la progettazione delle pagine Web è solo una piccola parte delle potenzialità del programma, che consente infatti di costruire e gestire l'intero assetto di un sito Web. L'utente può infatti visualizzare i link che costituiscono la struttura navigabile così come l'albero delle directory secondo il quale sono organizzati i contenuti delle proprie pagine. Manco a dirlo, FrontPage 98 assicura la massima integrabilità con gli altri strumenti di produttività "made in Microsoft" quali Microsoft Office 97 e, soprattutto, con Microsoft Internet Explorer i cui contenuti possono essere importati nella propria pagina Web con il consueto metodo "drag and drop". Front Page 98 viene venduto al pubblico per 149 dollari (55 per il solo upgrade rispetto alla precedente edizione del programma), e una versione italiana è attesa a giorni.
Andrea Maselli

Tendenze

Con Panasonic il fax viaggia su Internet

Oramai non c'è più ufficio o azienda che non gestisca le proprie comunicazioni tramite la accoppiata fax ed e-mail. Perché allora non tentare di integrare ulteriormente questi due dispositivi? È quello che deve essersi chiesta la Panasonic poco prima di mettere a punto il suo Panafax UF-770i, il primo fax che utilizza la rete Internet anziché quella telefonica in senso stretto. A parte il risparmio che consente di ottenere sulle normali tariffe telefoniche, soprattutto per quello che riguarda l'invio di documenti sulle lunghe distanze, l'UF-770i permette di spedire fax a qualunque utente e-mail, nonché di ricevere e-mail per poi stamparle o rispedirle altrove via telefax. Il funzionamento è molto più semplice di quanto potrebbe non apparire a prima vista: per inviare un fax a un indirizzo e-mail, l'UF-770i scansiona il documento, la trasforma in un'immagine TIFF e lo invia all'indirizzo programmato come "attachment". Semplice ma geniale! **A.M.**

Aziende

MICROSOFT NEL MIRINO DEI "SOLITI IGNOTI"

Questa volta Bill Gates il colpo grosso anziché farlo lo ha subito. Recentemente infatti, una banda di rapinatori ha assaltato a mano armata una fabbrica Microsoft scozzese in cui vengono duplicati i CD destinati alla vendita. I malviventi hanno trafugato qualcosa come 100.000 copie dei più popolari prodotti della casa di Redmond - tra cui Encarta, Office 97 e Windows 95 - senza tralasciare neppure 200.000 certificati di autenticità che, secondo gli investigatori, potrebbero facilitare lo smercio del materiale rubato sulle piazze internazionali. Il tutto per un ammontare complessivo di oltre 16 milioni di dollari! Dunque se qualcuno vi offrisse titoli Microsoft ad un prezzo davvero modesto, beh, siete avvertiti! **A.M.**

Agende · UN ORGANIZER DELLE DIMENSIONI DI UNA CARTA DI CREDITO

Metti l'ufficio in tasca

A ben pensarci, le normali agende elettroniche sono troppo piccole per ospitare una tastiera comoda ma troppo grandi per fare concorrenza alle rubriche telefoniche in carta. Questa, forse, è l'osservazione che ha indotto Franklin Electronic Publishers a realizzare Rex, una miniagenda elettronica delle dimensioni di una carta di credito. Naturalmente Rex non ha le funzioni di una normale agenda elettronica; è piuttosto una "estensione" del personal computer che permette all'utilizzatore di portare con sé i dati essenziali. Rex ha il formato di una scheda PCMCIA, o meglio, è una scheda PCMCIA che si inserisce nello slot tipo II di qualunque computer portatile, oppure in un adattatore che permette la comunicazione con un PC fisso.
Naturalmente Rex è dotato di un display a cristalli liquidi e di alcuni tasti, il tutto realizzato in modo tale da non superare le dimensioni previste dallo standard PCMCIA. Il cuore dell'agenda è il software TrueSync sviluppato da Starfish, un programma di sincronizzazione che permette di estrarre dati dai pacchetti di "personal information management" installati sul PC (ad esempio Starfish Sidekick, Microsoft Schedule+ e Outlook, Lotus Organizer). I dati in questione sono nomi, indirizzi, numeri di telefono, appuntamenti, appunti, promemoria ed elenchi di cose da fare. Le funzioni comprendono un orologio con i diversi fusi orari e una sveglia.Rex pesa quaranta grammi, ha una memoria di 256 kb e un display che contiene trenta caratteri per nove righe. Due batterie al litio gli conferiscono un'autonomia di sei mesi. Il prodotto, che arriverà in Italia all'inizio del 1998, è il frutto di una collaborazione tra Franklin, Starsfish e Citizen.
Franklin Electronics Publishers, che ha da poco aperto una filiale in Italia, è il leader mondiale nel settore delle pubblicazioni elettroniche tascabili: vocabolari, dizionari bilingue, dizionari medici, Bibbie, enciclopedie. Nel 1996 Franklin, che ha sede nel New Jersey, ha acquisito il marchio Rolodex Electronics.Tra gli altri prodotti recentemente presentati da Franklin sono compresi dizionari elettronici italiano-inglese e il "laboratorio linguistico tascabile" Speak English. Quest'ultimo permette di ascoltare la corretta pronuncia di 2000 parole e registrare la propria voce per un confronto. Il prodotto comprende una serie di esercizi interattivi riguardanti la conversazione, i trabocchetti linguistici, gli accenti, il ritmo, l'intonazione.

Roberto Frazzoli

Mercati

Tecnologia "force feedback" nei mouse

La Immersion Corp., sviluppatrice della tecnologia "force feedback" già vista all'opera nei joystick F/X Force di Logitech, ha applicato il proprio brevetto anche ai mouse, realizzando "Feel It Mouse", il primo dispositivo di puntamento del genere a restituire sensazioni tattili all'utilizzatore. "Feel It" funzionerà naturalmente solo con i software sviluppati per sfruttarne le potenzialità (al momento nessuno) e, molto probabilmente supporterà il nuovo Universal Serial Bus (USB) che può supportare meglio dei bus attuali le elevate velocità di trasferimento richieste dalla tecnologia Immersion.
E già si parla delle possibili applicazioni.
A.M.

Tecnologie

Diamond, e il modem vola a 112KBPS

Secondo quanto rivelato da Samuel Perry, un cronista della agenzia di stampa Reuters, la società statunitense Diamond Multimedia System avrebbe sviluppato una nuova tecnologia in grado di garantire una velocità di connessione via Internet pari a 112 KB al secondo. Questo incredibile transfer rate - pari al doppio di quello attualmente raggiungibile dai più veloci modem esistenti - sarebbe ottenibile via software utilizzando due linee telefoniche contemporaneamente. La Diamond ha presentato la nuova tecnologia in occasione del Comdex, il salone mondiale dedicato all'"information technology" che si è tenuto lo scorso novembre a Las Vegas, in Nevada: nell'occasione il software brevettato verrà installato su uno dei modem Diamond SupraExpress 56k. Ancora non si parla di commercializzazione, ma secondo un portavoce della società, modem basati sull'innovativa tecnologia potrebbero essere venduti ad un prezzo inferiore ai 200 dollari. ***A.M.***

Palmtop

Avigo, il PDA con la penna

Anche la Texas si lancia nel settore dei Personal Digital Assistant con Avigo, un organizer "pen driven" che si pone in concorrenza con il Pilot dell'US Robotics e il Newton della Apple. Avigo è completo di funzioni calcolatrice, lista cose da fare, agenda e gestione spese e dispone di un megabyte di memoria, espandibile a due. La compatibilità con il mondo dei PC è assicurata dal software Lotus Organizer 97 insieme al quale il pda è commercializzato, ed esistono altri moduli opzionali di sincronizzazione per i più diffusi programmi di "time management", quali Schedule+, Outlook e Sideckick. L'Avigo si collega al PC tramite porta a infrarossi o, alternativamente, con l'apposita docking station da connettersi alla porta seriale del desktop. Lo schermo, più grande di quello del Pilot, è di facile lettura anche in condizioni di scarsa luce grazie alla retroilluminazione, e i testi possono essere letti tanto in verticale quanto in orizzontale. Unica grossa mancanza del nuovo nato della Texas è la funzione di riconoscimento della scrittura (presente tanto nel Pilot quanto negli ultimi organizer Sharp) sostituita da una tastiera riprodotta sullo schermo e attivabile con l'utilizzo della penna. L'Avigo è già disponibile in Italia a lire 499.0000 più IVA. **A.M.**

Internet

L'USO DEI NUOVI "TOP LEVEL DOMAIN"

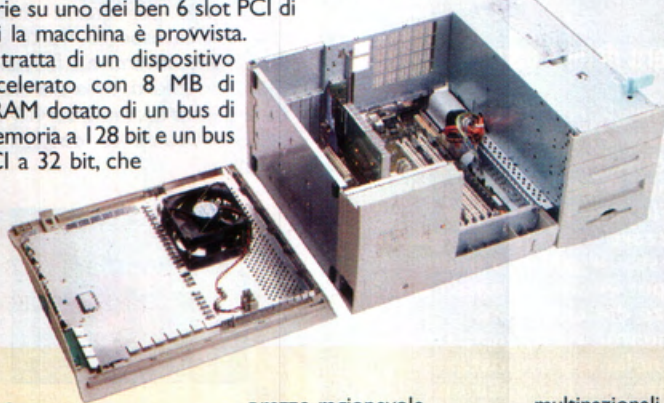
È ufficiale: Internet ha sette nuovi "top level domain", ossia sette nuovi suffissi per gli indirizzi. Ciascuno di essi si rivolge a una particolare tipologia di soggetti: ".arts" alle entità che si dedicano ad attività culturali e artistiche; ".firm" alle aziende; ".info" alle entità che offrono servizi informativi; ".nom" per i singoli individui; ".rec" per le entità che si dedicano ad attività "ricreative"; ".shop" per i servizi di acquisto on-

Hardware ALLA SCOPERTA DELLA SERIE POWER MACINTOSH 9600

Quando il Mac diventa potenza pura

Nonostante la recente introduzione dei nuovi processori G3, i Power Macintosh della serie 9600 rappresentano quanto di meglio la casa di Cupertino possa offrire per le applicazioni professionali. Il top della gamma è il PW 9600/350 costruito intorno al velocissimo processore PowerPC a 350 MHz basato sulla tecnologia RISC che garantisce una potenza di calcolo sufficiente per far girare con la massima tranquillità anche i più "pesanti" software di desktop publishing, grafica a colori e progettazione 3D. Un ulteriore non indifferente aiuto giunge al processore dalla favolosa scheda grafica IXMICRO Twin Turbo montata di serie su uno dei ben 6 slot PCI di cui la macchina è provvista. Si tratta di un dispositivo accelerato con 8 MB di VRAM dotato di un bus di memoria a 128 bit e un bus PCI a 32 bit, che permette di ottenere risoluzioni fino 1920 x 1080 pixel e di gestire fino a 16,7 milioni di colori.
Neppure la memoria fa difetto al 9600/350 che è equipaggiato con 64 MB di RAM espandibili, grazie a 12 slot DIMM, fino alla ragguardevole entità di 768 MB. Ma uno dei maggiori punti di forza del sistema sta nella struttura della memoria cache che è stata completamente riprogettata per aumentarne l'efficienza. La cache di livello 2 infatti, oltre a essere stata portata a 1MB (non upgradabile), è stata resa di tipo "in-line", viene cioè installata sulla daughterboard del processore stesso, in modo tale che possa comunicare con quest'ultimo senza dover passare attraverso il bus della macchina. Ciò significa che la cache non è più costretta ad adattarsi ai 50 MHz che caratterizzano il bus Macintosh, ma può scambiare dati direttamente con il processore a 100 MHz. Inutile dire che la velocità calcolo ne beneficia grandemente. I dispositivi di memoria di massa comprendono un hard disk da 4 Gbyte, un lettore CD-Rom 24x e, nella versione più completa, perfino un drive ad alta capacità Zip Iomega.

Della stessa serie fa parte anche il PW 9600/300, avente le stesse identiche caratteristiche, a parte il processore a "soli" 300 MHz. Una buona alternativa al 9600/300 può essere anche l'8600/300, che nonostante la sigla differente, ha caratteristiche pressoché identiche a quello del suo fratello maggiore, eccezion fatta per la disponibilità di soli 3 slot PCI, 32 MB di RAM (espandibili a 512 MB) e la memoria VRAM ridotta a 2MB: per il resto l'unica grossa differenza è costituita dal prezzo che è inferiore di quasi due milioni!
Distribuito con il nuovo sistema operativo Mac OS 8, il 9600/350 è il miglior strumento oggi disponibile per far grafica, produrre filmati e "tutto quanto fa multimedia". Si tratta comunque di una qualità che si paga salata, dato il costo decisamente non economico del prodotto.

Andrea Maselli

line; e infine ".web" per i soggetti che svolgono attività legate direttamente al World Wide Web.

Nuovi PC con processore Alpha a 2600 dollari

In occasione del Comdex di Las Vegas quattordici produttori hanno annunciato nuovi personal computer basati sul microprocessore Alpha 21164PC a un costo inferiore ai 2600 dollari. Contraddistinti dal marchio "AlphaPowered" (analogo al ben noto "Intel inside"), i nuovi computer con sistema operativo Windows NT offriranno elevate prestazioni a un prezzo ragionevole.
I quattordici produttori partecipanti all'iniziativa sono AHCS International, A-Trend Technology, Alta Technology, Aspen Systems, Carrera Computers, DCG Computers, Enorex Microsystems, Max Vision Corporation, Microway, Multiwave Technology, Polywell Computer, Tri-Star Computer, Visual Technology e la catena tedesca Vobis Microcomputer. R.F.

La Apple fa beneficienza

Il Natale è appena trascorso e, a quanto pare, neppure le multinazionali dell'Information Technology sono rimaste immuni al suo spirito. La Apple ha infatti provveduto a versare 10 dollari per ogni copia del nuovo sistema operativo Mac Os 8 venduta fino al 15 gennaio, a tre tra le più importanti associazioni umanitarie internazionali. A beneficiare della generosità Apple sono state infatti The Humane Society of the United States, dedita alla protezione degli animali, la Second Harvest Bank, che ogni anno distribuisce ai bisognosi oltre 300 milioni di chili di viveri, e la Make-A-Wish-Foundation, che cerca di esaudire i desideri speciali di bambini gravemente ammalati. A.M.

Blue Box espande Rhapsody

Nel corso dell'European Developer Forum la Apple ha ufficialmente comunicato la disponibilità di "Blue Box", una versione di Mac OS in grado di operare in modo nativo in ambiente Rhapsody, con il quale sarà perfettamente compatibile garantendo flessibilità e velocità d'esecuzione. Grazie a questa estensione, Rhapsody, il nuovo super sistema operativo dedicato ai sistemi Power Mac "high end", permetterà l'esecuzione al proprio interno della maggior parte delle applicazioni compatibili con Mac OS e potrà attingere a tutte le funzionalità di quest'ultimo. Inutile forse sottolineare che Blue Box è sicuramente destinato a incentivare gli investimenti degli sviluppatori in ambiente Mac OS. **A.M.**

Un consulente virtuale al servizio dei contribuenti

Tasse... **tasse...**

Nota dolente, per il popolo italiano, quella delle tasse che annualmente ogni cittadino deve pagare, non tanto perché siano troppo elevate o ingiuste - non spetta a noi formulare un giudizio a proposito - ma soprattutto per il loro numero, per la frammentazione dei tributi, per l'inestricabile intrigo di tassi, aliquote, percentuali ed eccezioni in continua variazione. Da tempo si parla di snellimento del sistema tributario e vari sono stati i tentativi finora attuati, spesso con risultati alquanto deludenti; ultima, la nuova Legge Finanziaria prevede la scomparsa di alcune voci che verranno inglobate in un'unica: l'IRAP. Fatto è che, forse proprio a causa della difficoltà a seguire le continue variazioni delle disposizioni legislative e per la vastità dell'argomento, in rete sono ben pochi i siti veramente aggiornati in materia, tolti i soli siti ufficiali dei vari Ministeri. Anche nel mondo virtuale, non è facile rimanere aggiornati sulle ultime novità legislative; le cose non vanno meglio se si vuole ricercare il testo integrale di una legge e, come spesso accade, non si conosce il suo numero o la sua data di pubblicazione. Troverete la risposta presso quei siti che effettuano, spesso a pagamento, ricerche inviando per posta elettronica o in modo interattivo direttamente sulla pagina Web gli argomenti richiesti.

Salvatore Maritati

Tax Line

Probabilmente è forse il sito più aggiornato e ben impostato in tema di tasse e legislazione tributaria presente attualmente in Rete. Realizzato da una struttura privata, Tax Line offre i propri servizi in modo del tutto gratuito (dicembre '97): è sufficiente registrarsi per poter accedere alle sue pagine ricche di informazioni costantemente aggiornate. Le Novità Fiscali e le Scadenze, la Gazzetta Ufficiale, una Rassegna Stampa Fiscale, un Dizionario Fiscale e l'Approfondimento dell'Esperto sono tutte rubriche che cercano di dare una mano al contribuente fornendo anche utili consigli su come risolvere alcuni problemi di natura giuridico - contributivo - fiscale. Il tutto coadiuvato dalla possibilità di cercare Normative o pubblicazioni della Gazzetta Ufficiale a partire da alcune parole chiave.

www.taxline.com

Ministero delle Finanze

Quale migliore fonte di informazioni se non proprio il luogo dove queste nascono? Visitando il sito del Ministero delle Finanze si riesce ad apprezzare lo sforzo compiuto da questo organismo dello Stato per venire incontro alle esigenze del cittadino. Continuamente aggiornato, anche nella sua impostazione, consente una navigazione semplice e immediata permettendo anche al navigatore inesperto di ritrovare l'informazione desiderata. Moduli, modelli, spiegazioni, banche dati, leggi particolari e persino software sono resi disponibili all'utente-contribuente che, considerata la fonte, può essere certo della loro attualità e della loro validità. E se veramente non sapete da dove iniziare, un potente motore di ricerca vi aiuterà a trovare facilmente ciò che state cercando.

www.finanze.it

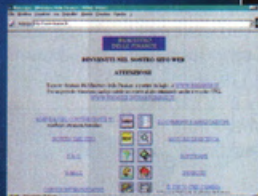
Per non perdere la rotta:

Il labirinto delle tasse auto
www.sermetra.it/servizi04.htm

Automobile Club Italia
www.aci.it

Servizi AGI
www.agenziaitalia.it/servizi.html

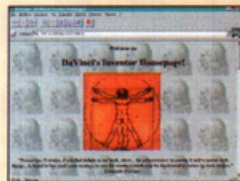
Tasse e Imposte
www.comune.modena.it/servizi/tasse.html)

TASSE ACQUISTI
www.arpnet.it/%7efiaip/tasse1.htm

INVENZIONI & CO.

www.creativa.it

"Creativa" mette a disposizione del pubblico della rete le sue competenze nel settore della creatività in Italia. Permette, infatti, a chiunque di soddisfare le proprie curiosità sui brevetti, marchi e diritti d'autore consentendo, a chi lo volesse, di esporre le proprie invenzioni e di vedere quelle realizzate da altri.

sulcus.berkeley.edu/Invention

Questo sito prende il nome dal maestro degli inventori rinascimentali, Leonardo Da Vinci, e si propone di essere un punto di riferimento per quanti abbiano qualcosa da esporre, frutto della loro mente inventiva e fantasiosa. Qui sono offerti, oltre alla biografia di Leonardo, molti servizi online, espressamente dedicati agli inventori.

www.european-patent-office.org/index.htm

The European Patent Office è sicuramente il luogo più adatto per quanti volessero registrare il proprio brevetto a livello europeo. Per poter essere ammessi nei suoi archivi, occorre che il progetto superi un esame di qualificazione europea, dopodiché il brevetto sarà tutelato nei 18 paesi europei facenti parte dell'organizzazione.

capoleuca.clio.it/talento/scienza/scienza.htm

"Propulsore unidirezionale a variazione centrifuga", "Propulsore per dischi volanti", "Pistone rotante", queste e molte altre invenzioni sono spiegate e presentate in questo sito.

web.mit.edu/afs/athena.mit.edu/org/i/invent/www/invention_dimension.html

"Invention Dimension" costituisce una raccolte di risorse per quel che riguarda le invenzioni e le innovazioni. Ogni settimana viene segnalato un inventore che si è particolarmente distinto per originalità e fantasia; all'interno delle pagine è presente il "Lemelson MIT Prize Program" che, oltre all'onorificenza, elargisce premi in denaro agli inventori più innovativi.

America's cup

www.americascup2000.org.nz

Fu l'avvenimento sportivo dell'anno e costrinse molti italiani a trascorrere notti insonni rimanendo incollati ai teleschermi per seguire le avvincenti imprese del Moro di Venezia. Era il lontano 1992 e la posta in gioco era la mitica Coppa America.

Questa regata costituisce l'avvenimento più importante per gli appassionati di vela e, sicuramente, riesce a offrire forti emozioni anche a chi non lo è, grazie alla spettacolarità della competizione e ai sottili giochi di strategia condotti dagli skipper delle imbarcazioni che vi partecipano. L'attuale nazione detentrice del prestigioso trofeo è la Nuova Zelanda che, nel 2000, dovrà sostenere la nuova sfida con l'imbarcazione che si sarà qualificata per la finale. Nell'attesa, volgendo la prua del vostro mouse verso il sito "Official Website America's Cup 2000", è possibile conoscere tutte le regole e le condizioni del campo di gara dell'anno 2000, la storia della competizione, i danni subiti dalla coppa e i successivi restauri e, ovviamente, una ricca raccolta di immagini e filmati dei momenti più significativi delle regate trascorse.

TELEFONINI

www.micanet.it/amico

Rivista online dedicata al mondo della telefonia cellulare, "Amico Cellulare" permette di essere periodicamente aggiornati su quanto accade nel settore dei tanto amati - odiati "telefonini". Le nuove tariffe, i nuovi modelli, i progetti per il futuro, tutte informazioni rese disponibili da questo sito e continuamente aggiornate.

www.mtn.co.za

Visitando il sito "MTN - Mobile Telephone Networks" è possibile inviare brevi messaggi di testo ad un qualsiasi telefono cellulare GSM. Il servizio è completamente gratuito e consente di raggiungere gli abbonati di oltre 50 network in più di 30 paesi diversi, compresa l'Italia.

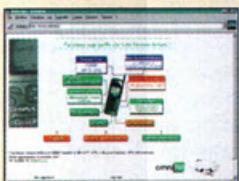
www.venus.it/cellular

Uno dei siti più frequentati in Italia sulla telefonia cellulare, "Italian Cellular Home Page" fornisce informazioni di carattere tecnico sui vari sistemi attualmente esistenti, le tariffe rivolgendo particolare attenzione alle ultime novità.

www.geocities.com/SiliconValley/Pines/7690/

L'ottima impostazione del sito unito alla varietà degli argomenti, trattati tutti in modo esauriente, rendono il sito di Marcello Scatà un importante punto di riferimento per quanti abbiano interesse nel settore della telefonia cellulare. Nel suo interno, anche alcuni codici "segreti" (...saranno poi così segreti?) specifici per numerosi modelli.

www.omnitel.it

Non potevamo fare a meno di segnalare il sito ufficiale della Omnitel, se non altro perché si potrebbe rivelare un'importante fonte di utili informazioni che, forse, non tutti gli utenti conoscono. Per esempio il poter accedere, tramite Web, ai servizi interattivi con la possibilità, tra l'altro, di conoscere l'importo totale delle chiamate effettuate.

BASKET

www.geocities.com/Colosseum/4042/basket.html

Non è un vero e proprio sito, dietro non vi è alcuna organizzazione ma è semplicemente una pagina realizzata da un privato che contiene un elenco di siti attinenti il basket. Come spesso accade, è proprio questo tipo di pagina che offre un ottimo punto di partenza nelle navigazioni a tema; il contenuto è il frutto del lavoro di ricerca svolto da un appassionato, in questo caso, di pallacanestro.

www.the-euro.com

"The Euro" è un punto di riferimento unico e innovativo per quanti cerchino informazioni sui giocatori professionisti, i club e le associazioni di basket in ambito europeo. All'interno delle sue pagine sono contenute oltre 5000 schede di giocatori, più di 1500 giovani promesse, le classifiche di tutte le Coppe, allenatori, speciali, news, curiosità e naturalmente la possibilità di richiedere maggiori informazioni.

www.giba.it

Giocatori Basket Italiani Associati, nella sua seconda edizione, ripropone un sito ricco di informazioni e sempre aggiornato sul mondo della pallacanestro in Italia. Statistiche, schede tecniche, filmati, trucchi e consigli dei più grandi campioni di questo sport, sono a disposizione in questo sito del pubblico della rete.

www.asianet.it/fantabasket

Volete essere l'allenatore della vostra squadra del cuore? Ritenete di poter essere dei bravi strateghi? Bene! Dimostrate le vostre capacità iscrivendovi al Fantabasket, "scontrandovi" settimanalmente contro altri fanta - allenatori potrete dare ampia dimostrazione della vostra bravura. Le iscrizioni possono essere stagionali o settimanali e non costano nulla.

JEDI KNIGHT

Torna la magia di Guerre Stellari con "Jedi Knight", il seguito ufficiale del già ottimo Dark Forces che allietò i videogiocatori di tutto il mondo un paio d'anni or sono. Calati nei panni di un cavaliere Jedi di fresca nomina torniamo a combattere in un dedalo di paesaggi e interni realizzati con lo stesso motore grafico del celeberrimo Quake ed esaltati, questa volta, dal supporto delle nuove schede accelerate tridimensionali (compatibili Direct3D). "Jedi Knight" porta a nuove vette il genere degli sparatutto 3D, unendo a una grafica fluida e dettagliatissima una trama ben sceneggiata, pregevolissimi intermezzi filmati, e un ampio assortimento di armi tra cui spicca la famosa spada laser, vero e proprio simbolo di un intero immaginario collettivo. Il gioco prevede peraltro la possibilità di affiancare ai più consueti armamenti i poteri psichici di cui ogni buon Jedi è in grado di disporre. Sarete in grado di resistere alle tentazioni del lato oscuro della forza? A.M.

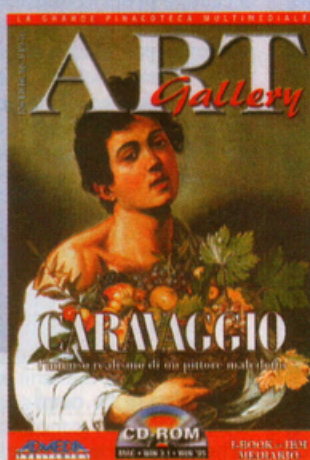
Editore: LucasArts
Categoria: Azione 3D
Piattaforma minima: Pentium 90 Mhz, 16 MB RAM, CD-Rom 4X, Windows 95 con DirectX 5.0, scheda audio compatibile Windows
Piattaforma consigliata: Pentium 166 Mhz, 32 MB RAM, CD-Rom 4X, scheda acceleratrice 3D compatibile Direct3D
Lingua: inglese - manuale in italiano
Target: 10+
Prezzo consigliato: 89.900
Iterazione a Internet: www.lucasarts.com

SOLARIA VIAGGIO NEL SISTEMA SOLARE

Chi di noi non ha mai sognato di poter fare un viaggio nel sistema solare, esplorare i pianeti e vedere da vicino la nostra fonte di energia, il Sole? Forse un giorno si potrà andare in vacanza nel sistema solare a bordo di una navicella spaziale, ma per ora, ci possiamo accontentare di viaggi virtuali, da poter fare comodamente a casa sul nostro computer. Con questo CD-Rom partiremo verso la volta celeste a bordo della nave spaziale Solaria, una meraviglia della tecnica in grado di superare le barriere del tempo e dello spazio. Dalla plancia di pilotaggio della nostra astronave potremo avvicinarci ai nove pianeti del nostro sistema, compiere una missione verso il Sole e volare tra asteroidi, meteore e comete. Ogni pianeta ha una scheda con la quale possiamo accedere al video, alle missioni e osservare l'orbita modificandone il senso di rotazione. Dalla zona radar, il secondo strumento dell'astronave, si accede a tre argomenti principali: osservazione del cielo, storia dell'osservazione (un elenco sui personaggi più importanti nella storia dell'astronomia), e una interessante sezione sugli aspetti della vita nello spazio. Per gli appassionati di astronomia dotati di modem ed accesso a Internet, sono anche disponibili vari indirizzi con una breve descrizione dei siti più interessanti. S.B.

Editore: Tecniche nuove multimedia
Categoria: reference
Piattaforma minima: Windows 95 o NT, processore Pentium 75, 8Mb di ram, scheda audio a 16 bit compatibile SoundBlaster, lettore cd-rom 2X, scheda grafica a migliaia di colori.
Lingua: italiano
Target: 10+
Prezzo consigliato: 49.000 lire
Iterazione a Internet: www.tecnet.it

INTERACTIVE ART GALLERY - CARAVAGGIO

Grazie a questa collana interattiva dedicata ai grandi maestri dell'arte possiamo intraprendere una visita a un museo un po' speciale: niente code, o sale sovraffollate, ma il vantaggio di apprezzare con calma, alla nostra scrivania, opere d'arte di altissimo livello, analizzandone con potenti zoomate ogni minimo particolare (la potenza dei CD-Rom!). Il divertimento inizia con una carrellata di 40 opere di Michelangelo Merisi da Caravaggio, elencate in un Catalogo ed esposte in Galleria: possiamo attivare subito due funzioni interessanti, cioè l'analisi dei particolari, grazie a finestre che mettono in evidenza e commentano brevemente i particolari più importanti di ogni quadro, e lo zoom, che ci permette di navigare a piacere all'interno del dipinto stesso, scoprendone anche i dettagli più nascosti. Ma la visita non finisce qui, questo è il bello dell'interattività! Adesso passiamo ad approfondire la nostra conoscenza del grande artista. Il percorso può essere lineare e metodico, condotto attraverso una ricca biografia, un'analisi del contesto storico e artistico in cui Caravaggio ha operato, il ruolo dei suoi maestri, l'influenza esercitata sui suoi discepoli. A poco a poco emerge la sconvolgente rivoluzione operata dall'artista sia nell'uso di una tecnica del tutto nuova per quei tempi, basata su arditi accostamenti di luce e tenebra, sia nella scelta di soggetti di estremo realismo, in contrasto con le rappresentazioni manierate e convenzionali allora di moda. Un ricco apparato critico ci permette di ampliare ulteriormente le nostre conoscenze. Ma c'è anche un altro modo di procedere, meno sistematico ma più vario

e divertente: possiamo spostarci facilmente da un argomento all'altro grazie ai numerosi link, che ci fanno compiere agili balzi nel tempo e nello spazio per approfondire un tema piuttosto che un altro. Se un concetto non è così immediato, lo possiamo vedere esemplificato da un'immagine: l'uso di una particolare tecnica pittorica, l'influenza esercitata da un altro artista, l'ispirazione ricevuta da un modello, tutto ci appare con chiarezza e le parole vengono illuminate dalla potenza dell'immagine. La sezione che confronta l'opera di Caravaggio con quella di grandi artisti del suo tempo come Tiepolo, Guido Reni, Giorgione ecc. ci fa percepire in modo immediato l'assoluta unicità dell'opera di questo grande pittore. Un'ultima osservazione: i testi sono scritti con un linguaggio accurato, il che non guasta. In sottofondo una gradevole colonna sonora di musica d'epoca. G.S.

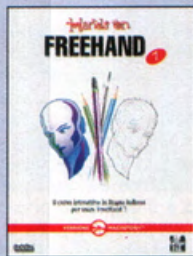
Editore: ADMEDIA PUBLISHING
Piattaforma minima: PC Windows 95, Windows 3.1 o superiore, 486 o superiore, 8Mb RAM, scheda video 256 colori; MAC System 7.1 o superiore, 68040 o superiore, 8Mb RAM
Categoria: educational
Lingua: italiano
Target: 14+
Prezzo consigliato: 29.900 lire

IL MONDO DI SOFIA

Chi siamo? Da dove veniamo? Esiste Dio? Interrogativi inquietanti che nascono con l'uomo e che, con ogni probabilità, con lui sono destinati a morire. Il mondo di Sofia è un prodotto davvero particolare che si propone, se non di fornire delle risposte alle domande di cui si diceva, sicuramente di offrirne alcune interpretazioni basate su due millenni di pensiero filosofico. Oltre a presentare biografie analitiche di 25 tra i più grandi filosofi della storia dell'umanità e le scuole di pensiero che ne derivarono, "Il mondo di Sofia" propone una serie di sfide da affrontare in 20 diverse ambientazioni virtuali nel tentativo di approfondire il mistero della vita, ma soprattutto, per scoprire il proprio atteggiamento nei confronti della filosofia. Il livello di interattività è dunque considerevole, ove si consideri anche che il passaggio da un'epoca all'altra è contrassegnato da un simpatico gioco, e che si può instaurare una sorta di dialogo con ciascuno dei personaggi "incontrati". S.B.

HANDS ON FREEHAND 7 PER MAC

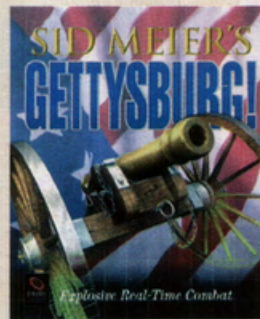
Si arricchisce la collana dei corsi interattivi su Cd-Rom "Hands on" di McGraw-Hill con il titolo dedicato al programma FreeHand 7 per Macintosh. In lingua italiana, il corso rappresenta un valido ausilio sia ai principianti sia a chi già utilizza il software di Macromedia, uno dei più diffusi programmi di disegno in ambiente Macintosh. Il corso è strutturato in 10 capitoli suddivisi in 58 lezioni di crescente difficoltà. Ovviamente gli argomenti sono consultabili richiamando la sezione che interessa, senza dover necessariamente percorrere tutta la sequenza dei capitoli. Ogni lezione è costituita da una serie di immagini accompagnate da un commento parlato e da una pagina di note stampabili che sintetizza i concetti esposti. "Hands On Freehand 7" richiede un qualsiasi Macintosh a colori con sistema operativo 7.0 o superiore, almeno 4 Mb di memoria Ram, monitor 13 pollici o superiore a 256 colori, lettore di Cd-Rom.

Editore: McGraw-Hill
Categoria: guida programma
Lingua: italiana
Target: chi vuole imparare a usare Freehand 7
Livello tecnico: per tutti
Prezzo consigliato: L. 130.000

HERCULES

Per essere un vero eroe non basta uccidere un'Idra o buttarsi con coraggio in straordinarie imprese, oltre alla forza fisica un coraggioso combattente deve dimostrare bontà d'animo, furbizia e intelligenza. Queste sono le qualità di Hercules l'invincibile eroe che ritroveremo insieme a Meg, il terribile Ade e tutti i personaggi del film Disney, in questo fantastico libro interattivo che ci catapulta in una epica storia di lotta per il potere e di amicizia. Ermes, il messaggero alato, sarà la nostra guida nel corso dell'avventura. Le pagine della storia sono narrate in rima dalle Muse: le parole vengono evidenziate man mano che vengono lette e un dizionario illustrato contiene le definizioni dei vocaboli più difficili, aiutando i bambini più piccoli ad ampliare le conoscenze linguistiche. Se nelle pagine della storia compare una piccola lira, potremo entrare nel Teatro di Ermes, dove, in versione karaoke, potremo cantare con i personaggi della storia le canzoni originali del film. Con i cinque giochi del libro, metteremo alla prova il nostro coraggio e la nostra astuzia: sfideremo dama Ade e i suoi Titani, potremo lottare contro una terribile Idra, aiutare Hercules nel labirinto del Monte Olimpo o creare degli originali mostri. S.B.

Editore: Disney Interactive
Piattaforma minima PC: 486-66MHz, lettore CD-Rom 2X, 8 Mb di Ram, scheda video SVGA, scheda audio a 8 bit, Windows 3.1 o 95 o versioni successive.
Mac: 68040 o superiore, lettore CD-Rom 2X, 16 Mb di Ram per Power PC, System 7.1 o versioni successive.
Lingua: italiano
Target: 3+
Iterazione a Internet: www.disney.com
Prezzo consigliato: 120.000

SID MEIER'S GETTYSBURG

La Firaxis Games, una delle maggiori aziende nello sviluppo del software d'intrattenimento, ha annunciato un'anteprima europea del nuovo game per PC del grande Sid Meier, "Sid Meier's Gettysburg". Si tratta del primo gioco completamente nuovo di Sid Meier dalla commercializzazione di "Sid Meier's Civilization", ampiamente lodato dalla critica. Le sue storie hanno venduto più di due milioni di copie in tutto il mondo e "Sid Meier's Civilization II", uscito nel marzo è ancora fra i primi 30 titoli nella classifica dei giochi d'intrattenimento per PC. "Sid Meier's Gettysburg" è rivolto prevalentemente ad appassionati di giochi di strategia per ora in sola lingua inglese. Affronta in modo completamente nuovo un tema di grande popolarità, immergendo il giocatore in una delle battaglie più decisive della storia con una giocabilità in tempo reale, una profondità e un realismo avvincenti, con il quale potranno cimentarsi giocatori di tutte le età e con qualsiasi livello d'abilità. I giocatori comandano le truppe dell'Unione o della Confederazione in più di 30 diversi scenari, dovendo prendere decisioni strategiche istantanee che danno una conclusione diversa ad ogni scenario. La caratteristica multiplayer consente fino a 8 giocatori di giocare l'uno contro l'altro o di agire in collaborazione via Internet, rete LAN o modem. Un creatore di battaglie unico nel suo genere dà la possibilità di rigiocare quasi all'infinito in campagne di qualsiasi tipo, dalle piccole schermaglie alle battaglie vere e proprie. Grafica avanzatissima, terreno in 3 D, viste con ingrandimento multiplo, cartine ruotabili e a scorrimento, musica e suoni stereo, proiettano il giocatore nel bel mezzo di una battaglia emozionante e drammatica. S.C.

Editore: Firaxis Games
Categoria: Strategico
Distributore: Cto Bologna
Piattaforma minima: Pentium 90Mhz, 16MB di RAM. Lettore Cd-Rom, 70MB di spazio su Hd. Scheda audio e scheda video con 1 MB di RAM DirectX 5 compatibili. Mouse
Piattaforma consigliata: Pentium 133Mhz e superiore. 32MB di Ram. Multiplayer: modem 28.8 kbps o superiore per gioco via modem. Connessione Internet per TCP/IP e gioco MultiPlayer. Lan per gioco via rete. Cavo seriale per gioco seriale
Prezzo consigliato: 99.900 lire

Editore: Rizzoli Newmedia
Categoria: Multimedia
Piattaforma minima: 486 DX2/66 Mhz, 8 MB RAM, CD-ROM 2X, scheda audio, Windows 95; Macintosh 68040-25 Mhz, 5 MB RAM, System 7.5 o successivo, CD-ROM 2X
Piattaforma consigliata: Pentium 60 Mhz, 16 MB RAM, CD-ROM 4X
Lingua: italiano
Target: 10+
Prezzo consigliato: 99.000 lire
Iterazione a Internet: www.rcs.it

AGE OF EMPIRES

La Microsoft ha finalmente deciso di fare il suo debutto in grande stile nel mondo dei videogiochi. Flight Simulator a parte, infatti, la casa di Redmond ha sempre prodotto titoli ludici di qualità mediocre, e comunque, sempre nettamente inferiori a questo ottimo strategico in tempo reale. In Age of Empires si sposano armoniosamente elementi di gioco tipici di classici quali Civilization e Warcraft, in modo tale che il giocatore vi ritroverà parte dello spessore del primo e tutta la frenesia del secondo. La sfida che il giocatore è chiamato ad affrontare è quella di far progredire, economicamente e militarmente, un'intera civiltà, contenendo le mire espansionistiche degli avversari e realizzando le proprie. Oltre ad un'oculata gestione delle risorse (legno, pietra, oro e cibo) ci si dovrà dunque occupare di organizzare le difese e lanciare le opportune controffensive. A ogni era storica corrispondono differenti tecnologie belliche, motivo per cui è opportuno cercare di velocizzare i progressi delle proprio popolo onde non essere tecnicamente sopravanzati dalle nazioni vicine. Egitto, Grecia, Babilonia, Cina, Giappone...a ogni civiltà corrisponde una differente campagna di guerra, caratterizzata da missioni e obiettivi assolutamente peculiari e storicamente credibili. Un prodotto ben realizzato, graficamente ineccepibile e consigliabile soprattutto a coloro che amano il gioco on-line (via Internet o rete locale), un aspetto del titolo che è stato curato in modo particolare e che prevede, tra le altre cose, anche la possibilità di stringere alleanze con altri giocatori. A.M.

Editore: Microsoft
Categoria: Strategico
Piattaforma minima: Pentium 90 Mhz, 16 MB RAM, CD-Rom 4X, 80 MB di spazio su hard disk
Piattaforma consigliata: : Pentium 133 Mhz, 32 MB RAM,
Lingua: italiano
Target: 10+
Prezzo consigliato: L. 89.000
Iterazione a Internet: www.microsoft.com

SISTEMI A LOGICA FUZZY
COME RENDERE INTELLIGENTI LE MACCHINE

La logica binaria è notoriamente tagliata con il rasoio. Di Occam, verrebbe voglia di dire. I due unici valori ammessi nel mondo di Boole sono vero e falso, uno e zero. Con questi due semplici mattoncini e quattro o cinque regole di base, siamo riusciti a costruire computer molto bravi a lanciare missili e a impaginare testi elettronici. Ma quando si tratta di riconoscere un volto, o di risolvere una complessa equazione differenziale, il nostro cervello rimane insuperabile. La risposta, dicono i matematici, risiede nel tipo di logica applicata. I miliardi di neuroni che abbiamo in testa lavorerebbero secondo una logica che non è discreta (vero e falso), bensì "fuzzy": indistinta.. Come tutte le logiche, quella proposta trent'anni fa dal matematico persiano Lotfi Zadeh (gli orientali sono nemici delle verità troppo nette) ha un proprio sistema di regole, applicando le quali si possono costruire funzioni che prendono uno o più valori

fuzzy e restituiscono nuovi valori fuzzy. Le applicazioni? Moltissime, dal riconoscimento di forme alla diagnostica in campo medico. Silvio Cammarata svela i misteri di un mondo poco conosciuto dalle inguaribili menti booleane degli informatici, spiegando come sia possibile adattare gli strumenti e le regole di cui disponiamo per operare in modalità fuzzy. In alternativa, la logica fuzzy (che è forse il frutto più utile di tanti anni di ricerca nel campo dell'intelligenza artificiale) punta a costruire processori e computer di tipo nuovo, non più basati sugli zero e uno dell'aritmetica binaria, ma sul modello, tutto naturale, delle reti di cellule neuronali.

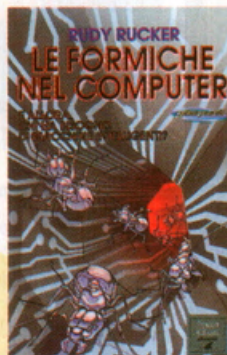
Autore: Silvio Cammarata
Editore: Etaslibri
2a edizione: settembre 1997
Pagine: 207
Prezzo: 42.000 lire
Genere: teoria informatica
A chi serve: programmatori, matematici
Livello tecnico: per esperti

LINGUE SCIOLTE

L'italiano è parlato da una sessantina di milioni di individui. Poco, rispetto a mostri come l'inglese o il cinese. Abbastanza per scatenare continue polemiche sui termini presi in prestito da altre lingue e sui neologismi. Non tutti i difensori della purezza linguistica nazionale, però, conoscono la realtà dell'unica isola italofona straniera, la Svizzera italiana. Alessio Petralli, linguista e collaboratore del quotidiano luganese Corriere del Ticino, è il degno rappresentante di una popolazione di poche decine di migliaia di anime orgogliose della loro eredità dantesca e dialettale in un paese a maggioranza tedesca, o meglio "schwyzerdütsch". La rubrica di Petralli, che la Clueb raccoglie in questa piccola antologia, è dedicata all'italiano che cambia e, visto che oggi un idioma cambia soprattutto per colpa o per merito delle tecnologie, "Lingua Sciolta" si trasforma a tratti in un involontario, ma efficace manuale di informatica. Ricordando che basta soffermarsi sulle parole per capire meglio i contenuti di quel che diciamo, le divagazioni di Petralli, da "Accatiemmellista" a "Wysiwyg", rappresentano una lettura assai godibile, da consigliare senza riserve a tutti, specie a chi utilizza il computer ma non "mastica" il computerese.

Autore: Alessio Petralli
Editore: Clueb
Ia edizione: settembre 1996
Pagine: 186
Prezzo: 25.000 lire
Genere: saggio di linguistica
A chi serve: a tutti
Livello tecnico: divulgativo

LE FORMICHE NEL COMPUTER

Della collana Cyberpunk, "Le formiche nel computer" nasce dalla penna di Rudy Rucker, romanziere e matematico, che dà vita, nel romanzo, a Jerzy Rugby. Rugby, di professione programmatore, con una vita non particolarmente serena, dimentica i guai quotidiani immergendosi nel cyberspazio per lavorare alla grande impresa della sua vita: sviluppare robot intelligenti e autonomi, vere e proprie forme di vita artificiale. Ma un giorno arrivano a milioni le formiche, apparse dal nulla, che mandano in rovina il sistema televisivo grazie alla collaborazione del personal robot di Rugby. Il protagonista si trova sua malgrado a essere la causa del disastro e per togliersi dai guai dovrà andare a combattere le formiche nel loro regno cyberspaziale prima che comincino a invadere, dopo la spazio virtuale, il mondo materiale.

Autore: Rudy Rucker
Traduzione: Giancarlo Carlotti
Editore: Fanucci Editore/Phoenix
Ia Edizione: 1996
Pagine: 255
Prezzo: L. 18.000
Genere: romanzo

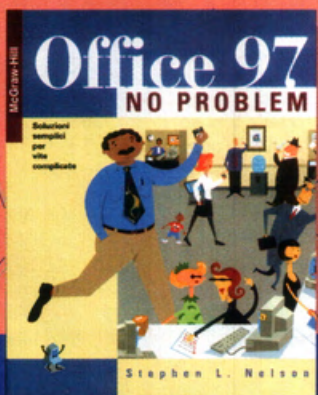
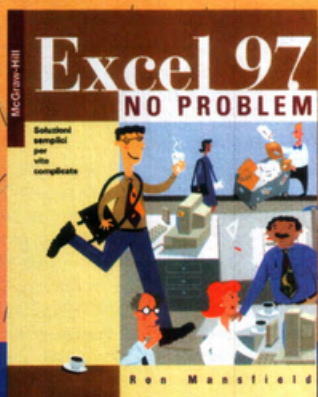
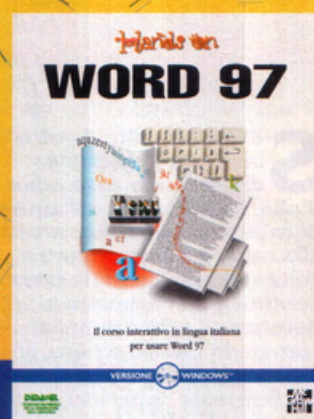
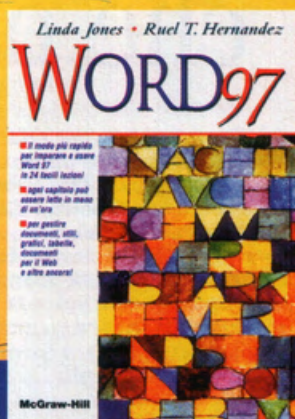
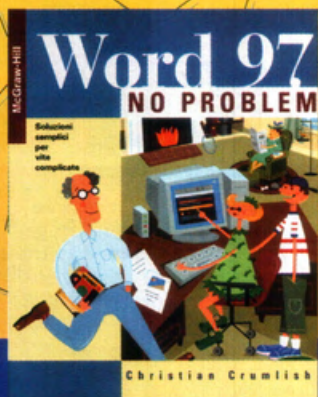
IL MANUALE VBSCRIPT

Per chi vuole cimentarsi nel disegno e nella realizzazione di professionali pagine Web troverà un valido ausilio in questo volume. "Il manuale VBScript" insegna infatti come programmare efficacemente applicazioni per la Rete con Visual Basic Scripting Edition e ActiveX Control Pad, due tra i più innovativi e professionali strumenti per il WEB. Il testo spiega in modo chiaro ed esaustivo le numerose possibilità di programmazione, integrando la teoria con numerosi esempi pratici riportati anche nel Cd-Rom allegato. Le preziosissime Appendici, inoltre, riassumono tutti gli elementi HTML, le convenzioni di codifica VBScript e la portabilità delle applicazioni Visual Basic. Esaustivo, ma non di scorrevole lettura, il testo svolge egregiamente e con puntualità il suo ruolo didattico affrontando in modo chiaro argomenti spesso ostici. Un libro da usare a computer acceso.

Autore: Ron Schwarz, Ibrahim Malluf
Traduzione: Laura Gaggini
Editore: McGraw-Hill
Ia Edizione: Marzo 97
Pagine: 567
Allegati: Cd-Rom con VBScript completi e il codice sorgente riportato nel testo
Prezzo: L. 71.000
Genere: manuale di programmazione
A chi serve: per programmare applicazioni per Internet con Visual Basic Scripting Edition
Livello tecnico: necessita una discreta conoscenza

GLOSSARIO NO PROBLEM

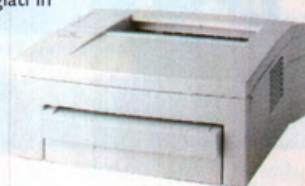
Da AARNet (Australian Academic and Reasearch Network) a Zoccolo, passando attraverso altri 1147 lemmi che consentono di capire l'intricata terminologia informatica. Ideale per i neofiti dell'informatica, ma utile anche per chi già mastica un po' di "computerese", il "Glossario No Problem Termini informatici" è uno strumento di consultazione agile e semplice. Al suo interno trovano posto tutti i termini riferiti all'hardware e alle funzionalità dei software più diffusi, ma anche le parole più ricorrenti tra i navigatori Internet. I lemmi più importanti e utilizzati sono stati affiancati da un messaggio che indica una parola o un acronimo che è importante ricordare. A proposito di acronimi, a loro è dedicata una sezione a parte del volume così come un'ulteriore appendice è dedicata agli enti e alle fiere principali del settore informatico.

Traduzione: Claudio Panerai
Editore: McGraw-Hill
Ia Edizione: ottobre 1997
Pagine: 279
Prezzo: L. 35.000
Genere: dizionario
A chi serve: a chi interessa conoscere il "computerese"
Livello tecnico: per tutti

Laser che passione

di MASSIMO GIACOMELLO

Se le stampanti a getto di inchiostro si stanno diffondendo a macchia d'olio, soprattutto nell'ambito domestico, grazie soprattutto alla capacità di stampare a colori a basso costo, le laser continuano comunque a detenere il primato nella stampa in bianco e nero, grazie a una velocità e una nitidezza decisamente superiori, inoltre sprecano molto meno inchiostro, riducendo di fatto i costi di stampa. Anche le stampanti laser più economiche si sono spostate sempre di più verso il metodo di stampa PCL allontanandosi progressivamente il protocollo GDI, anche se ciò implica maggior costo e complessità della periferica. Secondo il protocollo PCL, la stampante si carica in memoria i dati necessari per ricostruire l'intera pagina, li elabora, e solo dopo inizia a stampare. Questo metodo consente di alleggerire il lavoro del processore, oltre che di poter stampare da qualsiasi ambiente operativo, compresi Linux e OS/2. Per lavorare, le stampanti PCL dispongono di una certa quantità di RAM destinata all'elaborazione dell'immagine; purtroppo però a volte la dotazione standard risulta insufficiente per fare fronte alle stampe a 600 dpi più complesse, costringendo ad una riduzione della risoluzione. In una stampa a 300 dpi, per ogni pollice quadrato vengono stampati 300x300=90.000 punti; in una a 600 dpi vengono stampati 600x600=360.000 punti. Di conseguenza se in un Mb di memoria può essere sufficiente per lavorare a 300 dpi, se ne rende necessaria una quantità 4 volte superiore per lavorare nelle stesse condizioni a 600 dpi. Niente paura, però: quasi tutte le stampanti sono espandibili tramite comuni moduli SIMM a 72 pin o, più raramente, mediante moduli proprietari.

Apple LaserWriter 4/600 PS

Costa un po' più delle altre, ma è una stampante PostScript Level 2 già di serie. Laserwriter 4/600 PS è destinata essenzialmente all'utenza Macintosh, visto che è dotata della sola porta localtalk, dispone di 2 MB di RAM - espandibili a 6 tramite un modulo proprietario da 4 MB - in cui i dati vengono parcheggiati in forma compressa grazie a un protocollo di Adobe, ha una risoluzione massima di 600 dpi ed è in grado di stampare fino a 4 pagine al minuto.

Canon Lbp-660

È l'unica stampante di questa comparativa a utilizzare il metodo di stampa GDI: l'immagine viene elaborata dal computer stesso, a beneficio della semplicità costruttiva e del costo dell'unità, mentre si rende necessario solo un piccolo buffer di 128 Kb per garantire continuità nel flusso dei dati. Per contro, è possibile utilizzare questa stampante solo in ambiente Windows, o al massimo sotto prompt MS-DOS di Windows. La Canon Lbp-660 ha una velocità massima di stampa di 6 pagine al minuto, una risoluzione di 600 dpi ed è priva di interruttore di accensione. Curiosa la totale assenza di led.

HP Laserjet 6L

La HP 6L sostituisce la Laserjet 5L, portando il numero di pagine al minuto da 4 a 6, ed ha una risoluzione massima di 600 DPI. La memoria installata è di solo 1 MB, benché virtualmente raddoppiata tramite un metodo denominato HP MET, e i moduli di espansione proprietari non sono proprio dei più economici (333.000 + IVA per il modello da 4 Mb). Nella Laserjet 6L è completamente assente l'interruttore di accensione: dopo 5 minuti di inutilizzo la stampante entra in modalità PowerSave, con un consumo di soli 5 Watt.

Epson Epl-5500+

Il nuovo modello di Epson ha anch'essa una risoluzione di 600 dpi e una velocità massima di 6 pagine al minuto. La memoria di base è di 2 Mb espandibili fino a 32 tramite SIMM standard. È prevista la possibilità di installare un modulo Postscript e una porta di comunicazione aggiuntiva Localtalk oppure Ethernet. È disponibile anche un cassetto supplementare da 250 fogli per aumentare l'autonomia di stampa.

Olivetti PG L8

La Olivetti LG P8 ha una velocità nominale di 8 pagine al minuto, una risoluzione di 600 dpi e una memoria di 2 Mb espandibili fino a 34 mediante moduli SIMM standard. Il cassetto è in grado di contenere 250 fogli e ne è previsto un secondo di identica capacità per un totale di 500 fogli. La PG L8 dispone solo della porta parallela e non sono previsti upgrade.

E ORA DIAMO I NUMERI

Marca e modello	Velocità (pagine/min)	Dotazione RAM standard	Prezzo indicativo	Sito Internet
Apple Laserwriter	4 ppm	2 MB	1.580.000	www.apple.it
Canon Lbp-660	6 ppm	128 KB	704.000	www.canon.it
Epson EPL-5500+	6 ppm	2 MB	1.006.000	www.epson.it
HP Laserjet 6L	6 ppm	1 MB	1.076.000	www.italy.hp.com
Olivetti Pg L8	8 ppm	2 MB	1.450.000	www.olivettilexicon.com

Tutti i prezzi riportati sono puramente indicativi e da intendersi IVA compresa.

I MIEI OCCHI
CHIEDONO RIPOSO.
PER LORO HO VOLUTO
IL NUOVO
ASCENTIA M.

GUIDO CREPAX 97

Nuovi AST Ascentia M. Portàti alla luce.

Non credo al mio schermo! Con la nuova tecnologia "Bright Vision" Samsung ho una definizione d'immagine mai vista prima. E anche se lavoro per ore, i miei occhi sono sempre riposati. Ha un grande design unito alla potenza dei Processori Intel Pentium® da 133 a 233 MHz con tecnologia MMX™. E in più, grazie alla Docking Station, si trasforma da notebook in desktop. Ecco, questo è il mio nuovo Ascentia M. Un'idea veramente luminosa che solo AST Computer poteva creare per me. E per tutti quelli che, come me, amano lavorare bene dovunque.

INTERNET - http://www.ast.it